Tot.394

特快专递:《星际火狐 零》·《战争机器4》BETA

游戏机实用技术

UCG.ME

研究中心

黑暗之魂Ⅲ
重要NPC支线详解

星之海洋5 忠诚与背叛
委托任务一览+转珠全收集+战斗收集

DLC补完计划

辐射4
废土工坊DLC全攻略

杀手47
第二章关卡机会+特殊暗杀要求成就/奖杯详解

攻略透解

萝洁与黄昏之古城
全结局全收集流程攻略

神秘海域4 贼途末路
全流程攻略+惨烈难度指南

海贼王 热血沸腾
全人物招式推荐+全剧情关卡任务解明

-特别企划-

手柄上的MOBA
家用机游戏类型新革命

ULTRA CONSOLE GAME

2016.5B 定价:RMB 16.00

ISSN 1008-0600

Gamehalo

热血最强 黑暗之魂Ⅲ “一无所有之人”不升级全Boss战攻略(上)

特别收录 买买买 第十六期

火箭鸟2 进化 游戏黄金眼 | 小丑大冒险 第一集:小丑在雅南 | 神秘海域4 贼途末路 | 战争机器4 | 黑手党Ⅲ | 格斗之王XIV 真·三国无双 英杰传 | 夏洛克·福尔摩斯 恶魔的女儿 荒神 | 让它死吧 | 龙珠 合体



赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆 手游别册



QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林



TV GAME半月刊
2016.5B
总第394期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：神秘海域4 贼途末路

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



海贼王 热血沸腾





萝洁与黄昏之古城



手柄上的MOBA
——家用机游戏类型新革命

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年5月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

- **04.15** 网上流传出疑似《荒野大镖客》新作地图截图。
- **04.17** 索尼官方宣布关闭"PlayStation MVP"计划。
- **04.18** 《枪弹辩驳3》因声优健康问题更换黑白熊配音。
- **04.19** 《蝙蝠侠 阿克汉姆HD合集》遭GameStop曝光。
- **04.19** BNEI宣布《黑暗之魂Ⅲ》打破公司首发销量纪录。
- **04.20** "《女神侧身像》系列"公布手游新作。
- **04.21** 微软官方宣布Xbox 360主机正式停产。
- **04.21** 《最终幻想15》终极收藏版确认追加发行量。
- **04.22** SE和LEVEL5相继向熊本灾区捐款。
- **04.24** 《巫师3》"血与酒"DLC将加入新势力昆特牌组。
- **04.26** SIEJA宣布将于7月底终止PSP go售后服务。
- **04.26** SNK Playmore公司名称改回为SNK。
- **04.27** 任天堂确认NX主机将于2017年3月正式发售。
- **04.27** 索尼官方表示《神秘海域4》在运输过程中被盗。
- **04.28** Steam与支付平台BitPay达成合作关系将支持比特币付款。
- **04.28** 索尼全年财报显示PS4出货量破4000万大关。
- **04.30** 《瑞奇与叮当》打破系列销售纪录，电影与北美地区上映。
- **05.01** 《使命召唤 无限战争》宣传视频泄露。
- **05.03** 《神威9号》确定新发售日为2016年6月21日。

TOPIC Xbox 360正式停产 十年相伴 终有一别

美国时间2016年4月20日，微软正式宣布旗下上一代游戏主机Xbox 360全面停产。Xbox 360主机最早于2005年11月22日在美国发售，到今年正式停产，Xbox 360为玩家带来了十年的欢乐时光。根据权威机构VGChartz的统计，截止今年三月在Xbox 360的生命周期内，一共卖出了约8550万台，有据可查的玩家总游戏时间为780亿小时，全球粉丝共解锁了270亿个成就，获得点数总计4860亿点。作为最早和玩家见面的第七代游戏主机，Xbox 360为业界的革新做出了太多的贡献，成就系统、线上好友以及派对等功能，Xbox 360时代中出现了太多改变玩家游戏生活的创意。同时大部分玩家也是在Xbox 360平台上，第一次体会到当时所谓"次世代"游戏的巨大魅力。

虽然Xbox 360主机已经停产，不过微软方面也表示，目前仍有库存主机可供玩家购买，所以玩家依旧可以继续买到全新的Xbox 360主机。同时微软也将继续为Xbox 360用户提供常规的服务，包括游戏的网络对战、派对功能、金会员的月度免费游戏和游戏折扣等优惠也仍会正常提供。而目前Xbox 360上已经发售的4000余款游戏也仍旧可以通过网络渠道和线下实体店购买并游玩。当然，对于电子产品最为重要的售后服务也仍会继续提供。

Xbox 360虽然已经注定要退出历史舞台，不过微软却并未打算放弃这里的巨大遗产，Xbox One主机的向下兼容游戏阵容仍会不断扩充，玩家在Xbox 360的游戏记忆，仍旧可以通过Xbox One主机来重新回味。



TOPIC 老药又换汤SNK Playmore再更名

四月末，国内玩家熟悉的SNK通过其官方推特宣布，公司全称由之前的"SNK Playmore"再次变更回最初的"SNK"，同时公司的理念与口号也改回"The Future Is Now"。不过目前其官方网站，依旧在使用SNK Playmore时期的旧域名。



创造了《拳皇》、《侍魂》与《合金弹头》的经典系列的SNK，在国内拥有极高的认知度。不过因为在新世纪初期公司的经营不利，最终被柏青哥巨头ARUZE收购，但随后SNK社长川崎导演了一出"金蝉脱壳"的好戏，摆脱了债务并创立SNK Playmore重获新生。在上年8月，我国三七互娱联合上海喆元文化传媒有限公司，及其原股东东方星辉并购基金以6350万美元的价格收购了SNK Playmore所属81.25%的股权，从而获得SNK Playmore公司的绝对控股地位。这也是至今为止，中国文化传媒企业对日本企业进行的规模最大的收购案。不过今年二月SNK曾成立全新子公司，如今又重新更名，这个似曾相识的套路难免让人疑虑顿生。

业界声音 SCENE

辻本春弘在接受有关《怪物猎人 ×》的采访时做出了以上发言，并表示《怪物猎人 ×》内容和玩法上的改变是为了发展新的系列用户，所以也没有将其定位为正统续作。同时在开发游戏时，辻本春弘也表示Capcom旗下所有长期品牌都需要锐意创新的创作态度。



虽然Capcom很重视系列品牌，但毕竟时代和玩家需求都在不断变化，所以如何吸引新用户并使其与老玩家群体融合，也是需要考虑的事情。

EVENT 挖人的代价《方舟》开发商面临4000万赔偿

以恐龙时代沙箱求生为卖点的游戏《方舟 生存进化》在开始运营后，创造出了不错的成绩，不过在现实世界里，本作的开发商Wildcard工作室却陷入了巨大的麻烦之中。因为自2015年底开始，他们被另一家游戏开发商Trendy Entertainment（代表作为《地牢守护者》）告上了法庭，并要求6亿美元的巨额赔偿。吃上官司的除了Wildcard工作室之外，还有另外一名游戏设计师Jeremy Stieglitz。

Trendy上诉的原因，是因为Jeremy违背了他与Trendy之间的竞业协议。原来Jeremy之前曾是Trendy的创意总监，不过他在2014年从Trendy离职。离开Trendy后，Jeremy很快投身到了自己妻子正在开发的游戏项目之中。而Jeremy的妻子Susan Stieglitz则正是Wildcard工作室的联合创始人之一，所以Jeremy在离职后的行为属于对合同的违背。同时，在Trendy列举的诉讼依据中，还提到Jeremy曾试图从老东家的团队中进行挖角等行为。

在法院接受了Trendy提出的诉讼后，这场官司已经打了将近半年之久，直到上个月才终于有了结果。目前双方已经达成了和解，虽然并未透露具体细节，不过根据当事人Susan在社交媒体和论坛上的说法，双方最后达成的赔偿数额为4000万美元。值得一提的是，虽然反响出色，但实际上《方舟》目前仍处于早期测试阶段，不知道这次的官司会不会对本作的正式发售产生影响。





业界声音 SCENE



《大神》实在太难超越了，就连我自己都没有把握。

在《大神》发售十周年之际，做为制作人的神谷英树在推特上向粉丝们对《大神》一直以来的支持进行了感谢，同时神谷也表示《大神》是一款极为出色的作品，即使由自己亲自来打造续作也不一定能够完成对初代的超越。当然他本人也并没有打算制作续作，不过他还是先对这种可能进行了否定。

任天堂新社长君岛达己在任天堂官网发布的财政简报中，针对投资者的问题做出了解答，其中在谈到NX主机定价时，他表示这一次NX绝不会像上代主机一样亏本销售，在开发NX主机的过程中，这一点始终在他们的考虑中。而任天堂上一代主机Wii U也是其历史上少有的亏本发售的主机，不过低价策略并没有对Wii U的普及和推广产生有利帮助。



这一次我们不打算在亏本的前提下发售硬件，这样并不会对业务的开展产生有利帮助。

TOPIC 三大硬件厂商公布财报 几家欢喜几家愁

索尼

首先作为本世代开局阶段表现最为强势的厂商，索尼在游戏产业部分的财报可以说是最漂亮的。据索尼公布的数据显示，虽然2015年度集团总营收受到了移动通讯业务下滑的影响，相比去年同比降低了1.3%，总营收数字为81057亿日元（717.32亿美元）。但实际上移动通讯业务的下降要比看上去的情况还要糟糕，因为游戏与网络业务部门因PS4软件销售带来的强势增长（出货量已超过4000万台），才确保了财年总营收与上年基本持平。具体到游戏业务的业绩，2015财年总销售和营运收入到达15519亿日元（137亿美元），同比增长了84.3%。借助PS4硬件与软件的热销，PS3相关产品销量下滑并没有对游戏部门造成太大的影响。运营利润方面，得益于PS4软件销售的增长和主机硬件成本的降低，加上上财年累积下来的价值112亿日元的PSV等组件的消化，所以整体上有着令人惊喜的表现。不过作为跨国企业，美元的币值波动还是对索尼造成了447亿日元的损失。



▲索尼旗下部门似乎从没有一起盈利的时候。

新闻短波 INFO

几名学生携带大量PS4游戏光盘遭海关截获

4月11日傍晚，深圳罗湖海关在8名游客的行李内查获了共160张PS4游戏光盘。据海关工作人员讯问后得知，这8人中多为深圳市一些大学的在校生，经过同学介绍参与到有偿带货过关的活动中。由于这160张游戏全部为PS4版本的《黑暗之魂Ⅲ》，基本排除个人消费的可能，所以海关会酌情对相关人员进行处理。另外，虽然目前海关对个人购买游戏光碟过境并没有明令禁止，不过从事有偿带货并逃避海关监管的行为，无论涉及金额多少，均涉嫌走私，请大家千万不要尝试。



破纪录《黑暗之魂Ⅲ》全球大卖

极具游戏难度的《黑暗之魂Ⅲ》无疑是近来最火的游戏，这款游戏在全球各地都受到了玩家的追捧。虽然没有公布具体数字，但BNEI官方还是宣布本作成功打破了该公司的首发销量记录，成为BNEI旗下卖得最快的一款游戏。不过值得一提的是，虽然《黑暗之魂Ⅲ》由BNEI负责发行，不过却是FromSoftware开发的一款游戏。

SIEJA宣布将在7月底停止PSP go售后服务

随着新世代主机的逐渐普及，各大厂商已经开始慢慢停止对老产品的支持。索尼自此停止PSP go的售后服务，意味着彻底停止了对这台主机的支持。而实际上因为PSP go主机设计上的一些问题，在2009年面市后，市场反应十分平淡，索尼早在2011年就停止了这台主机的生产。经过多年的清仓销售，以及目前零件库存的短缺，索尼才决定在今年七月彻底停止PSP go的售后服务。



业界声音
SCENE

主机升级版这事令很多开发者都很不适应，要令同一款游戏在不同规格主机上产生区别，会额外增加开发作品的工作量和预算，没人喜欢这样。



前 IGN 资深编辑，Kinda Funny 网站联合创始人 Colin Moriarty 在推特上表示，他从可靠的消息渠道获知，许多开发者对新型号主机的推出都有些不满。



过去的我非常幼稚，在我还不成熟的时候，认为攻击性的语言会让人觉得有趣，所以说了许多愚蠢的话，那些东西并不会令你骄傲。不过令我开心的事，现在的我已经获得了成长。

拥有 4340 万订阅的 Youtube 著名游戏主播 PewDiePie 获选今年《时代》杂志“最具影响力 100 人”名单，随后他发布了名为“OLD VS. NEW PEWDIEPIE!”的视频，并在其中对自己的过往进行了反思。

制作格斗游戏时，你不得不去考虑核心用户的选择，目前《街头霸王5》刚发售不久，又有许多人在期待着我们的《铁拳7》，所以有些项目就不得不进行取舍。



原田胜弘在接受采访时表示，出于多种元素的考虑，他们并不希望同时推出过多的作品来分割格斗游戏的核心用户群，所以《铁拳 X 街霸》这个项目只能暂时中止开发，至少在《铁拳 7》面市后的一段时间内，《铁拳 X 街霸》的项目都不会重新启动。另外值得一提的是，除了核心向的格斗游戏，目前原田胜弘的团队还负责着 PS VR 作品《夏日课堂》的制作。

任天堂

任天堂方面，在其公布的 2015 年 4 月 1 日 ~2016 年 3 月 31 日的全年财报中显示，其营业额为 5044.59 亿日元，与上一财年同期相比减少了 8.2%；主营业务利润达到 328.81 亿日元，比上财年同期增长 32.7%。经常利益为 287.9 亿日元，比上一财年同期减少 59.2%。根据以上数据计算，任天堂在这个财年的纯利润为 165.05 亿日元，与上个财年的同期数据相比大幅减少了 60.6%。具体经营情况方面，3DS 平台上，《动物之森 欢乐家装设计师》共卖出 304 万套，《精灵宝可梦 超不可思议的迷宫》销量则为 122 万套。《火焰纹章 IF》在日本和北美地区分别创下了 78 万以及 106 万的销量，全球范围共售出 184 万份，在尚未发行欧版的情况下以及完成了对前作《火焰纹章 觉醒》的超越。不过 3DS 主机本体销量则下降了近 200 万台，全年销售数字为 679 万台。游戏软件销量则为 4852 万份，与上一财年相比减少了 2400 万份。Wii U 主机的全年销量为 326 万台，同比减少 12 万台。软件共卖出 2736 份，超过上一财年 296 万份。其中《油彩军团》和《超级马里奥制造》分别创下了 427 万和 352 万份的出色销量成绩。

除了主机之外，amiibo 依旧保持了良好的销售势头，人偶版 ambiio 卖出了 2470 万份，卡片版的销量也有 2890 万份。

另外任天堂 3DS 和 WiiU 平台的 DLC 总计 439 亿日元的销售成绩，以及《Miitomo》开放下载后迅速突破 1000 万的用户数，还有手游和 IP 授权业务方面创下的 57.34 亿日元收入都具有一定的提振作用。

在财报会的最后，任天堂也进行了下一财年的预估，由于新一年有《精灵宝可梦》的支持，任天堂对 3DS 平台的软件销量目标在 5500 万套左右，硬件方面 3DS 预期销量 500 万台，而 Wii U 主机的预期销量则下调到 80 万台。





▲amiibo已经成为任天堂产业不可或缺的一部分。

微软

微软方面，因为结算周期与剩余两大厂商不同，所以仅公布了第三季度财报。微软公司在这个季度的总收入为 220.76 亿美元，而去年同期为 217.29 亿美元。虽然数字略有提升，不过净利润为 49.73 亿美元，略低于去年同期的 51.04 亿美元。另外在游戏产业方面，虽然 Xbox One 在目前的主机之争中处于落后地位，但是仍旧为微软创造了 6400 万美元的收入，相比去年同期增加了 4%。硬件方面，由于这个季度内 Xbox One 开启了低价促销活动，加上 Xbox 360 销量的逐步下滑，Xbox 硬件整体销售额相比去年同期下降了 26%。而不同于硬件低迷表现，Xbox Live 的运营收入则得到了提升。据报告显示目前 Xbox live 月活跃用户约在 4600 万左右，与去年相比增长了 26%。而随着更多的用户订阅，以及单笔交易额和总交易量增加，Xbox Live 的总收入上升了 22%。同时在收获了《我的世界》的版权之后，微软应该也从中获得了不小的利益，所以虽然游戏销售额整体上升了 9%，但是财报中仅明确提到了这一款游戏。



另外，随着微软不断将旗下大作移植到 Win 10 商店，目前玩家在 Win10 系统电脑上的游戏时间比上季度增长了 50%。

EVENT 德雷克遭遇游戏大盗《神秘海域4》实体盘运输途中失窃





虽然目前的游戏市场中，偷跑已经属于十分常见的事情，尤其像《神秘海域 4》这样的大作，一定有更多玩家惦念着游戏能够偷跑。而这一次《神海 4》真的就被“偷跑”了，不过和渠道商提前售卖的偷跑不同，这次《神秘海域 4》是实实在在被偷了。事情最早源于游戏发售两周前网上流传出的有关《神秘海域 4》偷跑的消息和图片，当玩家仍在打听到底这些偷跑游戏是从什么渠道流出时，SIE 全球工作室总裁吉田修平通过 PlayStation 欧洲官网放出消息称：“部分《神秘海域 4》实体游戏在运输过程中遭到了偷窃！”而索尼方面也已经和当地警方取得了联系，并协助警方进行案件调查。

同时吉田修平也呼吁玩家切勿在发售日之前从不可靠的货源购买游戏，同时尽量避免剧透行为的发生。而有趣的是，虽然索尼并未详细表明游戏被盗的地点，不过结合游戏已经在英国地区流出的消息，所以案件也很可能就发生在英国地区。更加巧合的是，在上一年的五月份，英国地区内一辆装满《油彩军团》及其 Amiibo 的运货卡车也被洗劫一空。

有图有真相 SCENE



▲《黑暗之魂Ⅲ》主题桌游在开放众筹之后，只用了短短三分钟就完成了5万英镑的目标，截稿前其金额已累计到270万英镑，本产品预定将于2017年四月发货。



▲前不久欧美游戏社区NeoGAF中流传出一张《荒野大镖客》续作的地图设计稿草图，虽然这张图很快被删除，不过随后科技媒体Techradar则证实了这张图的真实性，同时透露新作可能会讲述上一作之前的故事。





▲配合《美国队长3》的上映，微软公布了一款全新的钢铁侠主题限定版Xbox One主机。

◀虽然欧美审核对于日系角色造型经常把关很严，但制作人深谷泰宏放言这次《狂怒传说》女主角造型，在欧美版中不会做任何和谐改动。

新闻短波 INFO

白金工作室社长退任 佐藤贤一接班

白金工作室今年 4 月宣布前任社长三並达也在退任，虽然在今年 2 月 26 日举行的白金工作室 10 周年纪念会上，三並达也还在作为社长上台发言，但在三月底他社长的职位已经由同社的佐藤贤一（原公司董事之一）担任。虽然已经退任社长，不过作为白金工作室创始人之一的三並达仍然会留在白金担任重要工作。



《枪弹辩驳》更换黑白熊声优

作为系列的“吉祥物”，黑白熊一直是《枪弹辩驳》的标志之一，同时为黑白熊配音的大山羡代老师也是我们十分喜爱的一位配音演员。不过由于年事已高，大山老师去年被确诊为认知障碍症，病情时好时坏，所以今后《枪弹辩驳》相关作品中黑白熊的配音更换为 TARAKO。在官方放出的新影像中，我们已经可以听到 TARAKO 的声音演出，虽然感觉上略有不同，不过相似度还是在可以接受的范围之内。

索尼官方停止支持“PlayStation MVP”计划

上个月索尼向 PlayStation MVP 计划的用户发送了一条通知，并告知这些用户 4 月 18 日起，PlayStation 将不再继续积极地支持 MVP 计划，同时索尼也向这些支持过 MVP 计划的玩家表示了感谢。“PlayStation MVP”计划可能国内玩家会觉得比较陌生，实际上这就是索尼活跃主机生态圈的一次尝试。参加该计划的玩家可以参与组织独占的游戏活动及比赛，为论坛里的其他玩家提供如攻略等文章，且能够参与社区管理团队会议，分享产品使用心得等。

进击最前线

蓝调与子弹
Blues and Bullets

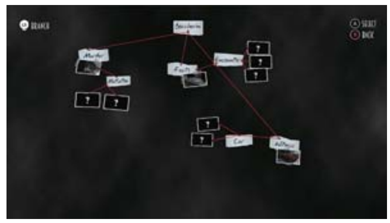
机种：PS4　类型：冒险　发行商：A Crowd Of Monsters　发售日期：2016年4月19日

来自罪恶之城的正义

本作原本为A Crowd Of Monsters开发的一款PC平台的黑暗风格冒险解密游戏。本作的故事设定在20世纪美国虚构城市Santa Esperanza，在这个罪恶之城中，陆续出现了孩子失踪事件。而主人公艾略特．尼斯，一名遭受过牢狱之苦的前警探，决定放弃安宁的生活凭自身之力调查这个事件，而等待着他的除了犯罪分子外，还有隐藏在其事件背后的黑暗真相。游戏采用了“黑白红”为主色调，强烈的对比凸显了本作的黑暗风格。玩家需要控制人物移动、对话、战斗和寻找线索，中途还需要作出选择以推进剧情。本作已于4月19日发售，首先推出的会是第一季的前两个章节。







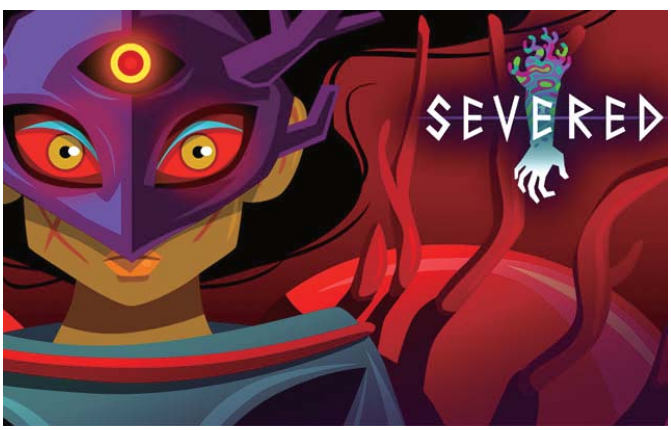
断绝 Severed

机种：PSV　类型：角色扮演
发行商：DrinkBox Studios　发售日期：2016年4月26日

一人一剑的异世界冒险

曾开发过《墨西哥英雄大冒险》的DrinkBox Studios再一次给玩家们带来了一款美术风格强烈而又概念新颖的新作。和《墨西哥英雄大冒险》的平台动作类型不同，《断绝》是一款主视角冒险游戏。玩家操纵的“单臂”女主角为了逃出异世界，手持着一把有生命的剑和各种敌人展开战斗。在游戏中玩家需要通过探索迷宫和战斗来强化自己，找出敌人的弱点并利用武器切割敌人的部位成为了本作战斗的主题。









黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 鲁夫 ■出自《海贼王 热血沸腾》 ■Coser 简子君

海贼王 热血沸腾 ワンピース バーニングブラッド

■BNEI ■格斗
■2016年4月21日 ■中文版



PS4/PSV

- 参战角色丰富，队伍搭配多样
- 战斗细节体现原作设定
- 招式与 3D 过场动画的表现力良好



23

本作的战斗十分流畅爽快，虽然打击感只能说一般，但各种还原度颇高的招式镜头、剧情动画以及热血台词都使得代入感十分强。然而游戏的不足也非常明显，剧情过短，任务模式单一、重复率过高等问题都容易让人烦躁，此外没有开场OP 以及简陋的系统菜单栏都给人一种制作粗糙的感觉。

对于系列粉丝来说，本作中的许多细节确实令人感动，拥有特殊关系的角色之间的互动十分有趣，招式也有着不错的还原。不过从游戏角度看，角色强弱差距过于明显，技能无限制也导致玩法单一。剧情模式虽然制作了不错的过场，但是仅有“顶上战争”一段内容，总有些令人意犹未尽。

原以为是一款常见的乱斗作品，实际体验后远超预期。**严谨的攻防相克系统不仅会让粉丝感叹于对原作的还原，也能让追求操作的玩家钻研良久**。开战前的互动对话颇为亮眼。然而游戏收录的章节重复度过高，模式过于单一，部分操作和系统也并未详细讲解。

星际火狐 零 スターフォックス ゼロ

■Nintendo ■射击
■2016年4月21日 ■日版



Wii U

- 独特的射击操作
- 含有多种分支的关卡设计
- 临场感十足的立体音效



23

全新的体感操控方式相当复杂，需要较长的时间才能适应，加上没有键位自定义，关卡难度本身也提高了不少，因此不够直观的玩法很容易让人倍感压力。**游戏采用了能够反复挑战的关卡设计，众多的分歧路线保证了耐玩度**。其中包含探索解谜的环节，虽然带来了新鲜感，却也让流程变得繁琐。

关卡的设计很巧妙，而且任务类型丰富，玩久了也不会觉得枯燥。操作相比以前有不少变化，其中最具争议的一点是将瞄准的操作交给了陀螺仪，这样射击方向就不会和行进方向冲突，可以实现角度更自由的射击，不过同时也导致操作复杂化，敌人一多时非常容易出现手忙脚乱的情况。

本作的操作对于新手玩家来说较难上手，无论是瞄准还是射击手感都和其他飞行射击类游戏有所不同。分屏的设计虽然颇有新意，但对于新手玩家可能会因此产生混乱。但熟悉操作后，本作的战斗就会变得相当爽快。总体而言是个很难上手，但一旦上手便能找到乐趣的游戏。

萝洁与黄昏之古城 ロゼと黄昏の古城

■日本一 ■平台动作
■2016年4月26日 ■日版



PSV

- 清新可爱与猎奇相结合的风格
- 简单容易上手的操作
- 精彩的谜题和隐藏要素



23

只有黑白红三色的画面，强调肢体语言来表达剧情的手法等等，这些都是本作风格奇特之处。游戏流程不长，但谜题的设计非常有趣，游玩一遍下来没有枯燥重复感。而相比起前作《萤火虫日记》，本作无论谜题还是奖杯的设计都少了很多恶意刁难玩家的地方。剧情也有很多可深入探究的地方。

进过多款作品的酝酿，日本一对黑暗系少女冒险的运用已经愈发纯熟。游戏中少女使用血液与机关互动的玩法非常有趣，与巨人共同冒险的模式也让过程增色不少，以红黑为主色调的画面透露出些许温馨。作为一款小品级的解谜游戏，本作的流程不长但恰到好处，谜题设计也值得肯定。

本作依然保持了日本一相同类型游戏的一贯风格，画面简单却极具特色，而剧情也都暗藏在游戏的细节之中。少女与巨人的配合以及利用血液来解谜的设计十分巧妙，而游戏的解谜难度并不算高，玩家可以愉快地体验游戏。可惜本作的流程较短，难免会让人意犹未尽。

揭秘Rockstar的黑暗面

创始人兄弟设陷阱挤走了“《GTA》系列”制作人

Rockstar，就像他的名字一样，是一个充满个性的公司。同时也像摇滚明星一样，也有他的阴暗面。这是一个关于欺骗、贪婪、背叛与威胁的故事，就像他所创作的《GTA》一样，暴露了人性的暗面。

“《GTA》系列”制作人 Leslie Benzies 与 Rockstar 创始人 Dan Houser 和 Sam Houser 两兄弟日前对簿公堂，法庭资料曝光了令人震惊的黑幕。这背后的故事简直就是游戏产业版的《权力的游戏》。

Leslie Benzies 是《GTA》系列的三大主创人员之一，从 PS 时代的一代开始，一直到成为一个数十亿美元级别的超级大作，Benzies 可谓居功至伟。他和 Houser 兄弟也成为了关系亲密的朋友，拥有了巨大的财富与权力。“《GTA》系列”所创造的巨额利润，有很大一部分需要分给这三人。

对 Benzies 来说，一切都很美好，直到 Houser 兄弟把他踢出局，拒付本应属于他的利润分成。Rockstar 的律师回应说，Benzies 的官司“很奇怪”。Rockstar 随后就发起了反诉讼，声称 Benzies 已经自愿离职，因此本来就不该再拥有任何分红。

然而人们不禁疑惑：Benzies 既然拿着天文数字的分红，又怎会自愿离职?

谜之Rockstar

Benzies 表示，他并非自愿离职，而是被“好心”提议休假 6 个月，而当他在休假时，Rockstar 炒掉了他的儿子，还有数名他最好的朋友，同时取消了他接入公司邮箱的权限。

休假结束后，Benzies 打算回到苏格兰的 Rockstar North 办公室时，却被办公室管理人



劝离了。

Benzies 称，Rockstar 对他在公司的行为进行了“诽谤性的指控”，以此威胁他自动离职。

> 如果其证词属实，那就意味着 Rockstar 的两个创始人兄弟只不过扮演系列编剧的角色，Benzies 才是制作人。

并且在此之前，Rockstar 也曾用类似的手段逼走了其他备受尊敬的职员。

作为回应，Benzies 做出了引人注目的指控：“Sam Houser 所创造并鼓励的企业文化包含了脱衣舞俱乐部、让员工拍摄个人的不雅照，以及各种下流的行为，严重违反了正常的工作场所道德。”

这些指控并未得到证实，但此前 Rockstar 和 Houser 兄弟早已被曝光了诸多出格行为。

2004 年著名的“热咖啡”事件被曝光了。Rockstar 在《GTA 圣安德里亚斯》中暗藏了赤裸裸的性迷你游戏，有人将游戏破解后解禁了这些内容，引起轩然大波，引发媒体批判，国会议员指责，ESRB 重新评级，游戏因重定为 AO 级而遭到下架。这是游戏业历史上最著名的争议事件之一，有一本著作专门讲述了这起事件，甚至 BBC 还围绕该事件拍了一部传记性质的电影。

2010 年，多名 Rockstar 员工发表了一篇公开博客，炮轰 Rockstar 的工作环境恶劣，用他们的说法是“令人惊诧”和“完全无法接受”。同时也抱怨了他们应得的分红被克扣。之后 Rockstar 管理层发表了一份言之无物的声明，实际上相当于对这些员工表达了不屑之情。

在《GTA5》中也有一些在道德上令人实在无法接受的场面，比如对处于社会底层的某可怜女性阶层的暴力场面，而这些问题被指出并指责，发行商 Take–Two 的回应是：“如果你不喜欢，不要买就是了。”

Houser 兄弟是出了名的低调，极少接受媒体采访，只有在最新作上市时，才偶尔同意个别大媒体的采访要求，通常也都十分简短。在网上，你很难找到他们的照片。即使是在业界的一些颁奖活动，需要《GTA》创作团队领奖时，

他们也总是缺席。正是因为这样，Benzies 的官司才更令人好奇。正是通过这起官司曝光的一些内幕，让人更进一步了解这家神秘开发商的秘密。

关于 Rockstar，有一本著作进行了比较深入的描述，书名是《Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto》，其作者 David Kushner 通过对多名前 Rockstar 员工的采访获得了较多的内幕资料，但他也始终没能采访到 Houser 兄弟。David Kushner 说："那里就像 Willy Wonka 的巧克力工厂，人们进去之后就不出来了。你永远看不到巧克力是怎么做出来的。你只能通过前员工获得一些信息，还在那里工作的人什么都不敢说。"



■ rockstar 总部

首席制作人的真相

Benzies 在这场官司中，首先指出 Sam Houser 自己所开发的早期《GTA》游戏，所做出来的版本游戏性很差。当 Benzies 接手之后，才开始开发《GTA3》，系列从此开始腾飞。

"虽然他们在各自的领域里都是专家，但 Sanm Houser 和 Dan Houser 并没有参与发明、创造或开发《GTA3》中任何颠覆性的游戏开发、设计与美术创新，而这些才是根本上拔高整个"《GTA》系列"的关键。"

Benzies 也提到了《GTA》的剧本，以及其对电视剧和电影的借鉴。"从《GTA 罪恶都市》开始，Sam Houser 和 Dan Houser 的角色就仅限于开发游戏中的故事与角色，然后把面向成人观众的一些电影和电视的内容混合到里面去，比如《迈阿密风云》、《情枭的黎明》、《盗火线》等。"



▲ 10 年前的 Sam Houser，来自某未知视频采访的截图



▲ Leslie（左）与 Dan Houser（右）

如果其证词属实，那就意味着 Rockstar 的两个创始人兄弟只不过扮演系列编剧的角色，Benzies 才是制作人，需要负责整个游戏开发流程，从程序到策划再到美术，把控游戏的方方面面。

据 Benzies 所说，Houser 兄弟除了编剧之外，其实根本就不会做游戏。《荒野大救赎》开发初期是由 Houser 兄弟全权负责，Benzies 并未参与，但正是因为这样，开发到中途时该项目已无法继续。Benzies 还提供了证据，那是 Sam Houser 发给他的一封电子邮件，其中写道："快来帮我（们）把（荒野大救赎）做个样子出来，现在我已经没辙了，变成烂摊子了。我需要 Benz（指 Benzies）！"之后 Benzies 紧急参与才力挽狂澜，将这个烂摊子变成了业界绝赞的大作，销量超过千万。

Benzies 与 Houser 兄弟关系的破灭，是从《GTA Online》开始的。"Houser 兄弟对《GTA Online》缺乏兴趣，对于该项目没有给予支持。"然而，当游戏做完后 Benzies 将自己的名字放在游戏结尾 Credits 的醒目位置（该位置通常是放 Sam Houser 的名字），摩擦就这样产生了。

Sam Houser 对此非常不悦，Benzies 说："他说自己在游戏发售后才注意到这一点，如果是真的话，那就表示他在发售前连游戏都没玩过，或者甚至没看过，否则他肯定会看到 Credits 那部分。"

诉状中还引用了 Rockstar 另一个高层 Jennifer Kolbe 的话，他曾提到 Sam Houser 对 Benzies 非常不满，并且说过："Benzies 想要霸占整个公司。"

分配委员会

最复杂、也是最具争议的问题，永远是关于金钱的分配。Rockstar 的三名老板与 Take-Two 之间签署了所谓的"权利金计划"文件，详述了利润的分配方式。作为 Rockstar 的核心人物，Houser 兄弟和 Benzies 获得了利润分红的大头。Benzies 的诉讼中很大部分都是在谈论这方面，内容大致可以总结为：Benzies 将利益谈判的问题都留给了 Houser 兄弟，他对他们非常信任，相信他们不会亏待他。他还提供了 Sam Houser 的一封电子邮件，上面写道："照顾你永远是一件乐事。爱你的 Sam。"

然后到了签合同的时候，Benzies 才发现自己被坑了。高级主管 Rowan Hajaj 从纽约飞到了苏格兰，专程给 Benzies 签合同。Benzies 说他只有 45 分钟的时间审阅整个文档。但他相信自己的多年朋友，于是没有考虑太多就把合同签了。之后他才发现，文件中包含了一个条款，关于某个"分配委员会"将有权最终不给他分配应有的分红。

律师指出："他们这么匆忙地让 Benzies 先生签下那些协议，表明这是一场有预谋的欺诈。"

Benzies 表示，他被克扣的应得分红总额超过 1.5 亿美元。据内部人士称，Sam Houser 曾说过一分钱都不会再给 Benzies。在 Benzies 休假期间，本来应该陆陆续续发给他的支票毫无征兆地中断了，Kolbe 对他说："Sam 认为你已经拿够了。"

Benzies说，在完成了《GTA5》和《GTA Online》后，他去到Rockstar的纽约办事处讨说法，对方说给他6个月的带薪休假，Benzies同意了。他没有想到的是，这竟是Rockstar设下的陷阱，这区区6个月的休假薪资竟成为他的离职补偿。随后Sam Houser断绝了与他的所有联系，公司给他配的手机被远程锁定了，其公司邮箱账号也被锁定。当他回到公司时，发现他的钥匙和门禁卡已经失效。他已莫名其妙地被开除，利润分成更无从谈起。

Rockstar的律师表示，由于Benzies已经不再是Rockstar的员工，因此自然没有权利获得任何利润分成，但其并未说明Benzies离职的任何细节。

弃之如履

今年1月，Rockstar发布新闻稿宣布Benzies已经离职，并赞扬了他对Rockstar做出的卓越贡献。Benzies表示，他从未同意发布该声明。随着官司的曝光，Rockstar发言人做出了以下声明："Leslie Benzies是我们公司多年来的重要员工，不幸的是，导致他离职的各种事件根源在于他严重的绩效与行为问题。尽管我们在他离职前后都在不断努力解决这些问题，但Leslie还是选择了用这种方式，试图置其所签署的合同条款于不顾。"

"他的要求毫无益处，在很多方面简直是莫名其妙，我们相信公理最终会站在我们这边。"

而Benzies方面的律师也对此做出了声明，其表示在正式诉诸法律之前，Benzies与Rockstar之间已经进行了6个月毫无进展的调停，最后发现Rockstar是用所谓带薪休假的方式坑骗了他。过去多年来，Rockstar一直对外称颂Benzies对Rockstar乃至Take-Two做出的突出贡献，而现在却对其弃之如敝履。Take-Two方面的反诉讼则指出，Benzies根本没有上诉的权利，因为Sam Houser及其秘密的"分配委员会"有权任意分配利润。但是作为一家上市公司，这种秘密委员会的存在并不符合标准。

过去6年来，所谓的分配委员会一致是在Sam Houser、Dan Houser和Leslie Benzies之间平均分配利润。整个Rockstar也只有这三人能享受这一巨额分红。而现在Houser兄弟把惟一的外人踢出局外。至于Rockstar所提到的"绩效和行为问题"，至今也没有给出具体的证据。

熟悉Rockstar的Kushner说："Rockstar对于争议早已习以为常，但他们一直在做数千万人喜欢玩的伟大游戏。所以他们总是笑到最后。"



战争机器4的电竞之路

开发商正在从主流电竞大作汲取经验，希望带给玩家更强烈的PVP体验

《战争机器4》的多人游戏发布活动终于结束时，The Coalition工作室主管Rod Fergusson累得都快趴下了。他为此已跑遍世界，在美国、墨西哥和欧洲各国进行宣传，展示他们首次全权开发的全新《战争机器》。这个新成立不久的工作室，要将这个已大不如前的系列再次振兴。

温哥华的黑獠牙

The Coalition工作室位于温哥华，此前被命名为"黑獠牙(Black Tusk)"，该名字来自英属哥伦比亚盖瑞宝地省立公园的一座火山。2012年11月，微软成立了这家工作室，作为微软温哥华工作室的一部分，希望为将要发售的Xbox One开发一个原创大作，目标是成为Xbox One时代的《战争机器》。微软要将其打造成一个精英工作室，因此高薪从世界各地招聘了顶尖人才。在2013年，这家工作室的规模从20人增加到100人。

2013年底，微软开始与Epic Games谈判买下《战争机器》IP所有权，将其转化为第一方IP。而这就意味着需要为该IP指定一个工作室。黑獠牙抓住了这个机会，他们断然决定放弃正在打造的新IP，成为《战争机器》的开发商。员工们对于已经开发了一年的心血被放弃感到惋惜，但同时也为能够成为《战争机器》的开发者而感到光荣。与此同时，微软重金聘请了原《战争机器3》制作人Rod Fergusson。

Rod Fergusson表示，之所以离开Epic Games，是因为腾讯成为该公司的大股东之后，公司的经营方向发生了变化，开始朝着免费游戏的商业模式转型。这与Fergusson的理念不符，于是他决定加入Ken Levine的Irrational Games，参与开发《生化奇兵 无限》。但该作开发后期遭遇严重挫折，身心俱疲的Fergusson就在此时收到了微软抛出的橄榄枝。

在游戏开发者圈子里，微软并不是一家很受尊敬的公司。微软所收购的多家工作室最终都被关闭，或者闹独立(例如Bungie)，玩家对于微软自主成立的工作室难免信心不足。而"《战争机器》系列"制作人的加入，有助于打消人们的疑虑。

Rod Fergusson入职后，很快率领团队开始制作《战争机器 终极版》。整个游戏的开发周期只有一年时间，同时还要划拨出一部分开发人员同步展开《战争机器4》的开发工作。此

> 当F2P与电子竞技结合，所爆发出来的巨大能量，足以颠覆整个游戏业。

时黑猹牙工作室的成员数量已增加到200人，不过还是人手严重不足。通过部分工作内容外包，他们在10个月的时间内就做出了一个高水准的高清重制版。就在《战争机器 终极版》正式公开之前，黑猹牙工作室决定更名为The Coalition。理由是没有人知道黑猹牙是什么，作为一家开发《战争机器》的工作室，他们希望工作室的名字与游戏挂钩，就像"《光环》系列"的343 Industries一样。于是他们决定采用来自游戏世界观背景的The Coalition。

在《战争机器 终极版》开发后期，随着大部分员工工作的结束，他们被转移到了另一个楼层——过去一年那里是公司的秘密场所，严禁项目外人员探访。那里负责的是工作室最重量级的项目——《战争机器4》。

亚洲的经验

自从《战争机器3》发售至今已经过去了5年，如今的世界已大不相同。虽然单人战役部分仍是各种家用机大作的重头，但多人PVP才是成败的关键。Fergusson说："过去我们的资源分配大不相同。《战争机器》一代90%的资源都给了战役模式，多人只占10%。《战争机器2》和《战争机器3》的比重有所变化，而在四代时，战役策划开工的那天，Ryan Cleven（多人模式主策划）也同时开工。多人部分与战役是同等重要的。他们不再争夺资源。"

在开发《战争机器》之前几作时，开发者就认识到多人模式需要和单人模式一样强调武器的重要性。同时需要设计更有效的机制，让玩家更快掌握在多人模式中战斗的诀窍。过去单人部分总是被当成多人模式的教学关，但与AI打毕竟和PVP是不同的。《战争机器4》将会在多人模式中引入机器人，让缺乏经验的玩家更好地练手。

《战争机器4》还将引入卡牌系统，类似于《光环5》的Req Pack，包含了游戏内的各种皮肤。不过Fergusson强调，这些内容绝不会影响游戏的平衡性。同时本作也将经常性提供免费DLC。

与《光环5》的相似点确实是有意为之，但并非来自微软高层的强制要求。除了Req Pack之外，一级战区模式也是《战争机器4》重点学习的。

多人模式与DLC之间是息息相关的。之所以如此重视多人模式，根本原因就在于能够延长游戏的寿命，让玩家玩得更久，这样就能为后期不断推出的付费DLC买单。

"也有其他的方法获得游戏发售后的收入。"Fergusson说，"比如卡牌系统，比如FIFA的终极球队系统。这些东西都大获成功。所以DLC并不局限于新的地图。我们有其他的赚钱手段，所以地图就变得也可以免费给玩家了，让他们能够花更多时间去玩。"

简单来说，只要玩家一直在玩你的游戏，你就总会有办法让他们掏钱。真正的付费点往往不是那些花了很多人力物力开发出来的内容，而是某些不需要多少投入的小系统，其他内容都是在为此服务。这是亚洲F2P网游开发者们早就玩透的做法，而很多欧美开发商至今仍在学习中。

竞技之路

当F2P与电子竞技结合，所爆发出来的巨大能量，足以颠覆整个游戏业。《英雄联盟》已连续多年蝉联全球最赚钱游戏，在欧美也常年霸占游戏榜首。全世界都在开发MOBA游戏，The Coalition也不能免俗。《战争机器4》也多少借鉴了一些MOBA游戏的灵感。不过这种灵感不是在游戏玩法层面，而是在竞技层面。本作中有一个新模式，玩家有一些特殊技能可以使用，也有技能冷却时间的概念。本作还有一



个躲避球模式，目的是增强玩家的合作，以及对地图特征的利用。总的来说，这些新玩法都充分考虑了当今玩家对竞技与合作的喜好。同时开发商在游戏平衡性调整方面也下了更大的工夫，确保更具电竞化的可能性。此外，要考虑电竞的观赏性，还要在比赛全局上让观众有更直观的感受，MOBA类游戏的俯视视点有天生的优势，而射击游戏的视野相对狭窄。不过《战争机器4》也参考了一些MOBA游戏的视野设计，比如躲在掩体后会将镜头稍微拉远。

一款售价60美元的家用机游戏，在用户规模上很难与免费的F2P电竞游戏相抗衡，而电竞是需要规模效应的。不过《战争机器》本身已经有一批忠诚的玩家将其当成一个电竞项目。虽然过去该系列并不是那么适合电竞，但这群狂热的玩家长期以来自己组织比赛，也是自得其乐。《战争机器4》在这方面进行加强，相信能进一步提升电竞氛围。The Coalition没想过成为《英雄联盟》级别的电竞，但只要能在一定的人群中成为受欢迎的比赛项目，就算是成功了。"就像冰球永远不可能比橄榄球流行，而橄榄球永远不可能超过足球。但冰球有自己的球迷，虽然他们的史丹利杯没有超级碗那么火，而超级碗不可能超过世界杯。这就是我们的定位——我们不需要成为超越一切的比赛项目。"

"我们也许无法成为超级碗，但史丹利杯也足够令人兴奋了。"



国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

自三月开始，国行游戏过审的速度仿佛打了鸡血一般，一款接着一款出色的国行游戏与玩家见面，一时间倒也有些目不暇接的感觉。索尼方面依旧稳健地丰富着自家的游戏阵容，同时借助新过审的《F1 2015》游戏在各地举办线下活动。微软方面这个月也终于开始发力，不仅展开了对《最终幻想 15》的宣传，也公布了早已过审的《无双大蛇 2 终极版》，今年国行玩家终于不会再因为没有游戏玩而苦恼了。

姗姗来迟 国行Xbox One《无双大蛇2 终极版》发售

上个月微软中国终于推出《无双大蛇 2 终极版》的国行版，各位国行玩家已经可以在 Xbox 国行线上商店购买下载版，或者通过微软授权渠道入手光盘版。其实本作的国行版，早在上年十二月就已经过审，微软却迟迟没有正式推出本作，而是一直等到了现在，这样的营销安排令人十分不解。目前在微软中国手中，仍有一款“《无双》系列”作品已过审却尚未发行，考虑到现在《无双大蛇 2 终极版》的销售周期，可能玩家们又要等上一段时间了。

“《无双大蛇》系列”与传统的“《无双》系列”不同，游戏采用三人一组的小队式战斗，随时切换操作角色，以及合体攻击手段的加入令本作的战斗更加爽快。本作相比原版《无双大蛇 2》新增了安倍晴明、徐庶、玉藻前以及拥有四只手臂和四只翅膀的虚构妖怪“混沌”等角色，可控制角色数量超过了 150 名。

近期，为了推广包括本作在内的几款新作，国服 Xbox 官方终于有了较大的内容更新，同时顺带一提，国行版精英手柄目前也已经结束了断货的状态，想入手的玩家要抓紧行动了。



育碧中国整顿《全境封锁》作弊者 国行版送审筹备中

由于育碧总裁在直播《全境封锁》的过程中遭遇开挂玩家秒杀，育碧这次终于下定了决心要集中整治在本作中出现的作弊行为。虽然在事情发生后，育碧已经在官方发布了公告将会对作弊行为加以管理，不过大部分玩家依旧没有收敛，反而有声音表示《全境封锁》想要彻底根治外挂行为除非重写代码。虽然技术方面是不是真要重写代码才能杜绝外挂这点不得而知，但此次育碧整治作弊的力度可以称得上采用了雷霆手段。育碧在发布的公告中表示，针对作弊玩家，封禁账号将不会再做出官方警告，首次封禁时长从之前的两天增加到两周，二次违规的封禁时间将长达二十年，基本上等于永久封号。在整治活动开始后不久，育碧中国的官方微信就公布了中国区初次封禁的一部分作弊玩家名单，其中还包括三位被永久封号的玩家，而育碧方面表示这份名单中仅仅是一部分作弊者，希望其他还在使用外挂的玩家可以引以为戒。

除了整治外挂问题外，一向重视中国市场的育碧也对国内支持《全境封锁》的玩家表示了感谢，同时因为本作并未在国内地区正式上市，所以育碧也对没有专用的国内服务器，而导致的网络问题向玩家表示了歉意。另外育碧官方也承诺将会在力所能及的范围内改善玩家的网络体验，同时积极地按照相关政府部门的要求准备游戏在国内发行的审批工作。



日期	曾用名称	最新用户名	封号72小时	永久封号	平台	封号原因	国家
3/25	oscarch923		yes		PC	作弊	中国
3/25	gz8887		yes		PC	作弊	中国
3/25	CGPxYunXi		yes		PC	作弊	中国
3/25	CGPNobody		yes		PC	作弊	中国
3/25	w3322897		yes		PC	作弊	中国
3/25	My_key		yes		PC	作弊	中国
3/25	TheboyAI	Utopia-shark	yes		PC	作弊	中国
3/25	Oldman696		yes		PC	作弊	中国
3/25	SmartYuu		yes		PC	作弊	中国
3/25	QQ346602659		yes		PC	作弊	中国
3/25	SEUNGRI.		yes		PC	作弊	中国
3/25	q6162892	Capefoster	yes		PC	作弊	中国
3/25	KOR_KimSeolHyun	KR_128	yes		PC	作弊	中国
3/25	MrLii	IIIIIIIIIIIII	yes		PC	作弊	中国
3/25	luwenchao777		yes		PC	作弊	中国
3/25	kochisa-		yes		PC	作弊	中国
3/25	Acfun0424	Xcom1119	yes		PC	作弊	中国



索尼线下活动再升级 开启租借体验业务



■ F1 活动的会场布置十分精细。

上月在《F1 2015》国行版游戏正式发售后，索尼中国很快就开展起了本作的线下推广活动，目前北京、上海和成都三地的活动已经结束，不过在 5 月 14 日 ~15 日广州太古汇店还将再次举办《F1 2015》的线下活动。参加本活动的方式十分简单，玩家只要在活动期间到店填写报名表即可参加。在经过简单的试玩后，

玩家就可以进行“杆位争夺战”的挑战，只要完成游戏即可获得“F1 限量版徽章”一枚，而在活动期间拿下最佳成绩的选手还将获得 PS4 主机一台。不过虽然活动方式很简单，不过《F1 2015》这款核心向竞速游戏可是一点都不简单，除了要把车开好之外，玩家从坐上赛车就要开始考虑车身配置、轮胎选择甚至燃油分配等，所以想要赢得大奖高超的驾驶技术也是不可或缺的。

同时在本月初，索尼还开展了 PS4 主机租借体验的活动。玩家只需要在 PlayStation 中国官网预约报名，随后在提货时间内到店领取主机即可（需缴纳 1000 元押金）。每位玩家可租借一台主机十四天时间，到期后需要自行上门归还主机。不过这项活动的报名时间在 5 月 5 日已经结束，想要了解更多 PS 国行活动的玩家，可以关注 PlayStation 中国官网获取更多资讯。

过审新作简报

三月底，总局一下子宣布了六款过审游戏，两大阵营各有新作加入，国行游戏新作过审的速度再次得到了飞跃式的提升，对此必须要点个赞。

空之轨迹FC 全面进化版 PSV

本作的过审，可以说填补了国行主机游戏在日式 RPG 游戏阵容上的空白，不过因为《最终幻想 15》国行版本已经得到了公布，所以本作的过审可能会被抢走不少风头。首先在游戏译名上本作出现了一个不大不小的误会，游戏在过审名单中译名显示为《空之轨迹（第 1 章）全面进化版》，不过了解《空之轨迹》的玩家都知道，其实本作的原名是《空之轨迹 FC》，而 FC 则是英文“First Chapter”的缩写，虽然这个翻译也不能算错误，但是各位玩家可千万不要误认为这个游戏以一个完整游戏的价格进行了拆分章节售卖，其实只是这个游戏在系列中被称作“第一章”而已。另外值得一提的是，本作最早在 2006 年其实正式登陆过国内游戏市场的，不过是在 PC 平台。

发行于 2004 年的《空之轨迹 FC》是一部 2D 人物、3D 场景的角色扮演游戏，故事讲述了在五十年前的一场科技革命，引发了国家之间的争斗，游戏世界中的大陆陷入混乱。主角则是出生在小国“利贝尔”的一位游骑士。相比游戏原作，《空之轨迹 FC 全面进化版》加入重新绘制的动画和高清化图片，人物动画更加自然，画面远景也有更出色的表现，游戏配音以及地图设计也经过全新优化。



圣斗士星矢 勇斗之魂 PS4

在登陆国行之前，本作其实已经推出了繁体中文版，加之《圣斗士星矢》原著作品在国内的认知度，本作的过审并不令人意外。由 BNEI 开发的本作，延续了系列的玩法，以格斗的方式重现圣斗士之间的战斗。在这次的新作中，游戏系统有了大幅进化，更加丰富的招式变化也让游戏有了更多的战略性。登场角色方面不仅包含了原作的黄金十二宫篇、北欧神域篇、海皇波塞冬篇、冥王哈迪斯篇等篇章出现的角色，还特别加入了上年全新放送的《圣斗士星矢 黄金魂》中带翅膀的神圣衣黄金圣斗士。

除了可以自由对战外，游戏中还可以通过名为“小宇宙传奇”的故事模式来重温原作剧情。收藏品则包含了人物模型、大招动画和增强项目等众多内容，来满足粉丝的收集欲望。另外本作还存在名为“黄金之战”的挑战模式，玩家



需要面对黄金十二宫的黄金圣斗士，并且完成他们对应的三个挑战任务。

值得一提的是，虽然动漫改编游戏众多，不过本作却是第一款加入国行游戏阵容的动漫改编作品，希望本作的过审可以开启动漫改编类游戏的先河，让喜爱动漫的玩家可以玩到更多的改编游戏。

空间竞赛 极速 PSV

看到这款游戏时，可能很多玩家都觉得十分陌生，倒不是各位的记忆力出现了衰退，而是因为本作是一款来自于上一年索尼举办的首届“PS 开发者大赛”的独立游戏。游戏对应 PSV 平台，玩家会来到未来风格的世界中展开竞速，在空间轨道之间完成比赛。本作的操作十分简洁，要求精确操作的玩法看上去也存在一些难度。

虚空之虫

本作是一款风格独特的解密游戏，游戏中玩家可以控制多种元素来与游戏场景展开互动，同样的在解决谜题的同时，游戏对操作的要求也非常之高。另外本作比较出彩的地方是剧情部分，代表虚无的主角会不断地对自己的存在产生疑问，在孤独求生之路上，玩家会得到更多情感上的启示。由于本作在 13 年登陆 Steam 平台时已经加入了简体中文，此次过审后的汉化质量也完全不需要担心。另外虽然游戏本身是一款小品级的游戏，不过耐玩度方面却有着十足的保证，故事模式通关之后，玩家将开启全新的虚空行者之旅，此时玩家将会在游戏中体验到另外一种完全不同的游戏乐趣。

四元素大冒险

《四元素大冒险》原本是一款在 PC 平台发售的独立游戏，游戏中玩家需要操控四种不同的元素来解开谜题完成关卡。本作画面风格清新，光影对比明暗强烈，类似八音盒一样的乐音更是十分出色。不过虽然本作看上去十分低龄，但却有着极为硬核的难度，不仅关卡谜题十分困难，对操作也有极高要求，是一款十分具有挑战性的作品。另外本作的国行版本也是游戏初次加入中文语言。





目前“《真·三国无双》系列”累计销量已突破 1800 万套，对于一款日式游戏来说可以说是相当出色的成绩。2015 年是系列诞生 15 周年，结果并没有什么纪念作品。如今终于有新作公布，不过类型不再是一骑当千式的动作游戏。这就是《真·三国无双 英杰传》，ω-Force 首部策略角色扮演游戏。

真·三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演
多机种	真·三国无双 英杰传	日版
	2016年春 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3/PSV：未定	

什么是英杰传

看到《英杰传》这个副标题，很多玩家应该都会想起《猛将传》。其实《英杰传》是光荣早期的知名策略角色扮演游戏，系列第一作于 1995 年登场，游戏以刘备为主人公，将《三国演义》中的知名战役改编为一个个关卡，拥有兵种、转职、单挑等众多特色系统。游戏还引入了大量原创剧情，例如关羽可以不死、刘备在夷陵打败陆逊、曹操诈死骗出司马懿等等，至今仍为众多战棋游戏爱好者所津津乐道。之后系列还陆续推出了《孔明传》、《毛利元就》、《织田信长传》、《曹操传》，不过最后一作《曹操传》也是 1998 年的作品了。





赵云

故事背景

常山的少年武者赵云，有一位名叫雷斌的好友。雷斌喜欢历史，总是想找到一个大发现。有一天，他在外出调查时发现了一座被黄巾残党占据的小城，在城中的谜之祠堂里传出了大骚动。雷斌从杂兵处得知，黄巾党发现了一根人柱（将活人绑在柱子上进行献祭）。自我感觉找到了历史大发现的雷斌叫上了赵云，要求赵云带他一起进入祠堂。结果两人在祠堂中发现了一根冰柱，柱子里封印着一个冬眠的少女——黎霞。

此时是东汉末年，暴虐无道的董卓正在和反董卓联合军交战，一个个将在青史留名的英雄纷纷登上历史舞台。被卷入乱世的赵云、谜之少女黎霞、对黎霞十分有兴趣的雷斌，围绕着这 3 人，超越时代的历史大幕正式拉开。



声优：小野坂昌也

家喻户晓的三国英雄，早年曾跟随袁绍、公孙瓒，遇到刘备后成为其得力部下。蜀汉建立后被封为五虎大将，人称“赵子龙一身是胆也”。

雷斌





一骑当千＋战棋

策略角色扮演，也就是玩家通常所说的战棋游戏。本作采用了传统的走格子方式，一个作战单位在地图上占据一格，以格为单位进行移动。和一般的战棋游戏不同，本作会特别注重作战单位的细节描绘。赵云等我方角色是以单人的形态进入战斗，而战场上也会出现数十个士兵为一体的单位。当我方攻击敌兵时，就可以体验到《真・三国无双》招牌式的一骑当千感觉。系列标志性的蓄力攻击、无双乱舞、EX 攻击均会在游戏中登场。





武器＆技

游戏中的武将分别使用不同的武器，赵云的武器是龙枪，而雷斌的武器是铳。发动攻击时可以手动输入指令，体验动作游戏的快感。

除了普通攻击外，游戏中武将还可以使用名为技的技巧。发动技需要消耗一定的 COST 值，此外也有范围和连携度的设定。在已公布的游戏画面中，我们看到赵云拥有崩突、尘打、旋风薙、升连击、飞龙闪这些技巧，而实际使用时就会发现都是历代《真・三国无双》中赵云的招式。当然，战斗画面也是可以跳过的。

此外游戏将引入名为共鸣的系统，可以让复数武将发动协力攻击。而除了剧情战斗外，也会有自由战斗供玩家养成。

声优：古川慎

赵云的老友，一个学者风格的青年，喜欢调查上古传说和历史文物。在一座祠堂中看到了被封印的少女黎霞。解开了封印后，为了追求真相而选择和黎霞一起行动。



武将视角

在过去的《英杰传》游戏中，玩家扮演的多是君主，身分最低的也是孔明这样能够统领三军的重臣。而赵云在历史上实际上更多扮演的是亲卫队长这样的角色，因此这次的游戏也将和过去不同，改以武将视点来表现故事。

赵云和黎霞是本作的男女主人公，雷斌一开始并不存在，只是因为制作人不想把剧情变成一男一女的恋爱史，所以才加了这样一个角色。黎霞不仅是本作的原创人物，而且是从另一个世界过来的，因此她的造型有很浓的幻想色彩，同时还能通过玉来使用火计、大洪水这样的法术。

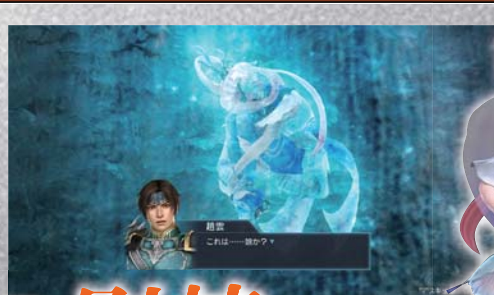
战场系统

尽管官方并没有对战场系统进行详细的描述，但依然透露了一些和其他战棋游戏的相似点。

首先本作的作战单位是有方向设定的，当从背后攻击敌人时，造成的伤害会增加，如果被敌人绕背的话就会很危险。

其次是有高低差设定。弓箭等武器从高处攻击低处时，伤害会增加。这个设定在很多战棋中都有。

然后是 ZOC 系统。简单地说就是移动范围内如果有敌军的话，移动距离就会受到影响。如果被两个敌方单位夹住，那么移动距离会大幅下降。



黎霞





IF 剧情

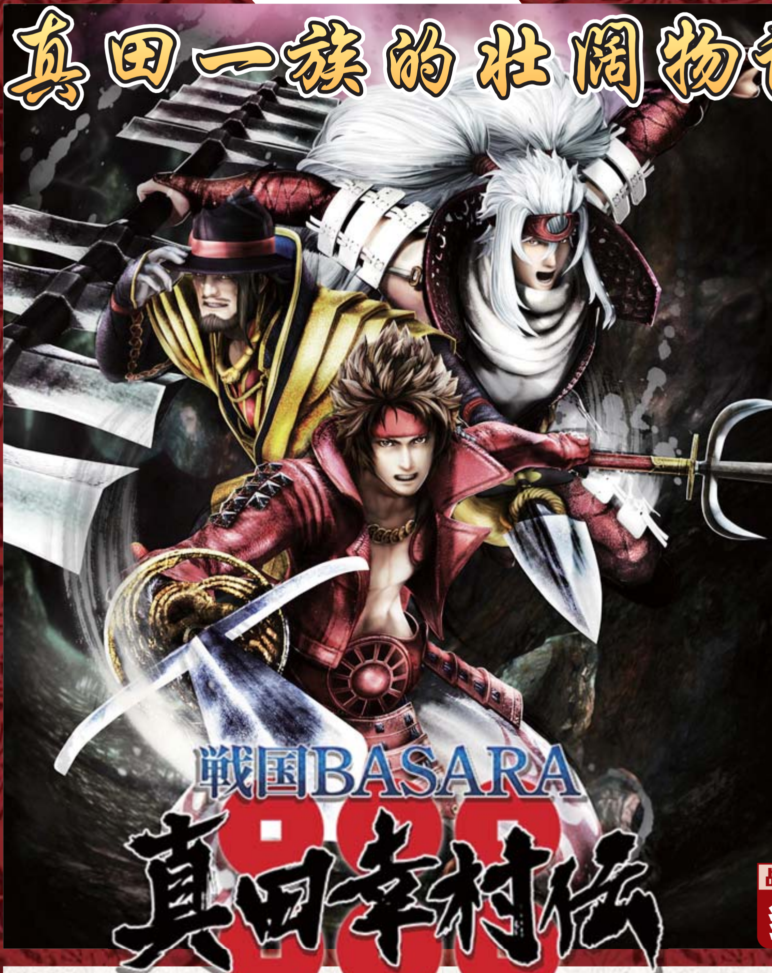
从已公布的角色造型来看，本作直接照搬了《真・三国无双 7》里的角色造型。尽管加入了原创角色和幻想成分，但游戏的主干剧情仍然会按照《三国演义》来发展。目前公布的登场角色，都是反董卓联合时期的人物，包括刘备、关羽、张飞、曹操、孙坚、袁绍、董卓、吕布、貂蝉、贾诩。

按照史实的话，赵云一直活到诸葛亮北伐的前期，这也意味着按照历史的话本作的故事将不会延续到晋的时代，这样一来一大批人气角色都无法登场。对于这点，制作人宫内淳表示，他个人很希望能够看到赵云在三国后期依然大活跃，同时也很想让王元姬等人气晋武将登场。考虑到此前的《英杰传》都有不少原创剧情，而且很多都可圈可点，这出现 IF 剧情的话也不是不可能的。

声优：津田美波

长年被封印在赵云出生的村庄附近祠堂里的谜之少女，被雷斌解除封印后醒来。之后强行拉住赵云，要求陪她一起夺回失去的水之力。没有人知道她的来历，以及为什么会被封印起来。

真田一族的壮阔物语即将拉开序幕！

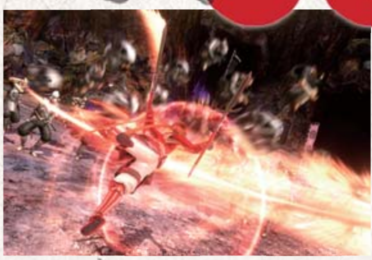


Capcom旗下的割草游戏“《战国BASARA》系列”从发售至今已经走过了十个年头，相关作品也达到了十部之多。除了游戏外，它还涉足了动画、漫画、舞台剧等多个领域，粉丝遍布世界各地。不过割草游戏这种类型，玩的时间久了难免会产生倦怠感，尽管制作组一直在不断进化战斗系统，力求给玩家带来更加爽快的手感，但仍无法阻止评价的持续下跌，看来确实是到了为“大香蕉”注入新鲜血液的关键时刻了。

在去年年底时，Capcom就公布了一款新作，名为《战国BASARA 真田幸村传》。就在4月7日，Capcom又公开了本作的更多详细情报，确定本作将于今年9月正式发售。这是新企划《战国BASARA 列传系列》的第一部作品，从游戏的名称就可以得知，本作的主角将会是真田幸村，不过本作将不会延续系列一贯的恶搞特色，而是改走史实风格，认认真真讲述这位“战国时代最后的武士”波澜壮阔的一生。《战国BASARA 真田幸村传》能否突破系列的瓶颈，让“大香蕉”绽放新生？让我们拭目以待。

文 八重樱　美编 心の永恒

战国BASARA 真田幸村传	Capcom	动作
多机种	战国BASARA 真田幸村传	日版
预定2016年9月	人数未定	对应玩家年龄：12岁以上
售价为PS4/PS3：未定		







战斗设计

“天羽”是真田幸村的专属能力，使用通常技和固有技之后在恰当时机输入指令即可发动，“天羽”状态的幸村全身会被红光包围，对敌人发动高速的空中连击，之后还可以接上其他空中攻击技能，令幸村化身为呼啸战场的赤色幼虎！

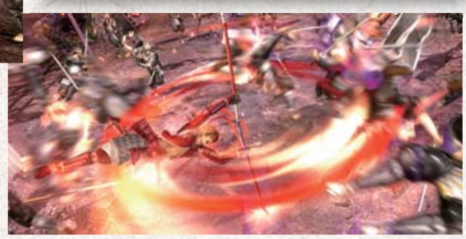
信州上田真田家当主真田昌幸的次子，继承了真田家族的坚强意志，是位有着热血战魂的年轻武士。出生于乱世之中的真田幸村从小就在父亲和哥哥的耳濡目染下长大，因此他也形成了直率坦诚的性格。只要是他认定的目标，就会不顾一切地去完成。





固有技 一本气

将两柄枪并在一起，凝聚全身的气力向前方发动猛烈突刺，直线上的敌人将会全部被吹飞。在适当时间追加指令还可派生出以枪为轴的高速回旋踢。



固有技 喷天

点燃两柄枪将面前的敌人高高挑起。长按按键时，还会追加飞踹攻击，可作为“天羽”的发动技来活用。









固有技 烈火炎

正前方怒涛般的连续攻击，连打按键可增加攻击次数。收招时在恰当时机输入指令即可派生出“天羽”状态。



固有技 闪风

用长枪发动的豪爽回转攻击，可将周围的敌人在一瞬间吹飞。长按按键能将敌人当做踏板来使用，是清理杂兵的好手段。





战斗设计

既然是靠智谋取胜，真田昌幸自然不会像两位儿子那样走热血路线，发动奇袭才是他的制胜宝典。将帽子下的身躯完全隐身，利用空间跳跃突然瞬移至敌人眼前，神出鬼没的身姿会将敌人玩弄于股掌之间。真田昌幸的固有技也大多都是用来填补瞬移时的短暂时间，灵活运用也可以体验到不输于热血男儿的爽快感。



信州上田真田家当主，武田家重臣，是一位有着过人智谋的军事家，被旁人称为“奇术师”。无论是作为父亲，亦或是作为主君，真田昌幸都为两个儿子树立了良好的榜样。（但是这个造型，真的和扎比教没关系吗？）





固有技 开场板

向敌人投掷短枪，命中的瞬间会瞬移至敌人面前，施展追击连续技。因为可以一口气拉近与敌人之间的距离，所以作为攻击的起手来使用是再合适不过的了。



固有技 大入钱

从帽子中飞出一个蓝绿色透明球体，球体内存在数把短枪。接触到球体的敌人会被吸入其中，并遭到短枪的无情切割。长按按键时，会宛如变魔术一般控制球体产生的时机以及短枪移动的方向。

固有技 种返

将帽子丢到空中，帽子就会吸收附近的敌人，并将敌人吐到真田昌幸的面前。长按按键并推动左摇杆就可以控制帽子的移动。活用这项技能可以制造出很高的连击数。





固有技 曲独乐

宛如陀螺一般在空中一边旋转一边踢飞周围的敌人，并且还可以通过瞬移和吸附等形式将踢飞的敌人重新拉到身边给予追击。



真田信之（さなだ のぶゆき）

狮士奋刃

CV：细谷佳正



信州上田真田家当主真田昌幸的长子，幸村的哥哥。因在战场上豪爽挥舞长枪勇猛果敢的英姿而被赋予“信浓的狮子”的别名。是一位即使诞生于乱世，也要抱着坚定的信念生存下去的青年。(肌肉男配双马尾，虽说本作剧情是走史实风，但人设依旧是一如既往地胡来啊……)

战斗设计

真田信之的武器是一把像梯子一样的大枪，当他挥舞这把巨大兵器战斗时，敌人就会被挂到武器上，之后再接上魄力十足的技能就可大幅削减对手的 HP。信之的各个固有技都可以通过长按的形式来抓住敌人，在挥舞武器时也可以将敌人作为攻击道具丢出去。抓住敌人→追加伤害→最后将其扔掉，兼具力量与爽快，一旦用惯了就停不下手！





固有技 蜜登

使用长枪的跳跃技。将长枪插到敌人面前后借助惯性高高跳起，再重重砸在地上。长按按键时可以抓住敌人。





固有技 兽央芯

挥舞长枪的回转攻击。被长枪攻击到的敌人就会被挂在枪上无法逃脱。如果是在原本就有敌人挂在枪上的前提下发动本技能的话，还可以将敌人华丽地甩出去！



固有技 刻牙

将长枪扎向前方的敌人，并将其挑空。长按按键时可以抓住敌人，之后按照时机输入指令就可以反复将敌人砸向地面。





固有技 兔狩里

强烈的膝盖攻击，之后还会接上长枪的叩击。长按发动时可以抓住敌人，能够将前方的敌人一网打尽！









被称为“独眼龙”的伊达军总帅，奥州的统治者。和真田幸村之间是相互认可的对手。身穿白色羽织的伊达政宗使用六把刀作为武器驰骋于战场，宛如是白色的死神一般。



伊達政宗（だて まさむね）

奥州笔头

CV：中井和哉

STORY

真田一族长久以来都侍奉武田家，是武田家最为忠诚的臣子。拥有“虎”之异名的武田信玄过世之后，窥视已久的织田军立刻对武田领地发动了进攻，并捕获了武田家的新家督信玄之子武田胜赖。真田家的父子三人为了拯救主君，向着天目山发起了进攻。





▲独自一人迎战织田军的真田幸村。已做好必死准备的幸村能否寻找到逆转境况的时机?



▲新战场天目山，宛如山洞的场景内，浮现着一颗巨大的骷髅头。不愧是第六天魔王的主战场啊……



■哪怕只有一人幸存,也要解救出主君武田胜赖。



▲阻挡真田昌幸的是柴田胜家和前田利家二人。这俩人似乎都有着各自的打算，但却为了阻止真田一族的进军而暂时结成同伴。



■德川家康VS真田信之！在激烈的战斗之中，真田信之还将会用言语来撼动家康的内心！



■“你们不过是弃子而已！”面对压倒性存在的织田信长，真田一族的命运又将如何?

文 哪尼 美编 NINA



从迷宫探索 RPG 到无双类的动作游戏，《Fate/Extra》这个外传系列终于在沉寂之后迈向了全新的舞台，我们也可以和猜拳式的战斗系统说再见了！除了类型上的转变外，新加入的“形态变化”则颠覆了玩家对该英灵的既有印象，而根据官方的说法，本作还会更多地引入与《Fate/Grand Order》相关的内容。如果真的能够做到以《FGO》中豪华的英灵阵容为依托的话，那么对于粉丝的吸引力相信也将更上一层楼！

Fate/新世界		Marvelous	动作
多机种	Fate/Extella		日版
	2016年秋	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4、PSV：未定		



▼虽然是魔术师，不过穿着打扮上倒是颇有圣职者的感觉。

Master

月之圣杯战争的霸主，能够将自身的灵魂灵子化并进入虚拟世界的“魔术师”。虽然已经在圣杯战争中获胜并得到“圣杯”，但是……





和系列作品一样，玩家可以自由选择主人公的性别和姓名。而在这个全新的世界中，又会有什么样的故事在等待着你和英灵们呢？

一骑当千？



《Fate/Extra》系列”曾在 PSP 平台上推出过两作 RPG 游戏，此后便再无下文。而这款名为《Fate/Extella》的最新作，除了会登陆次世代平台之外，游戏的各个方面都有着革命性的进化，系列即将迎来新生！

本作不再是迷宫探索类的 RPG，也不会继续沿用“剪刀石头布”式的战斗系统，而是接近于《无双》系列”的动作游戏。在大魄力的画面表现下，玩家可以享受到一骑当千的爽快战斗体验，借助英灵们压倒性的强大实力，将蜂拥而至的敌人瞬间击溃。圣杯战争的残酷与壮阔，也得以淋漓尽致地体现。

新的世界 Extella

游戏的世界观依然围绕着“圣杯战争”而展开，剧情上虽然沿用了《Fate/Extra》系列”的部分设定，但这将会是一个谁都不曾见过的全新世界——Extella。







月球上存在着能实现各种愿望之力的灵子型电脑——Moon CELL Automaton，在其所构造出的虚拟世界“SE.RA.PH”中，魔术师们将与召唤出的英灵一起，以赢得“圣杯”为目标而战斗。由奈须蘑菇和樱井光所创作的全新故事，将为玩家们带来不同以往的“圣杯战争”。



►将敌人尽数消灭的强大威力。

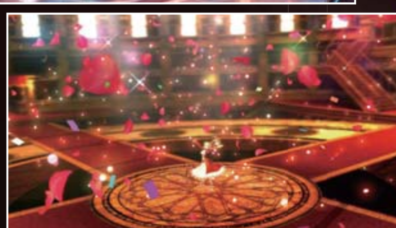


英灵资料：

玩过《Fate/Extra》的玩家应该都已经了解，其真身为古罗马帝国的第五代皇帝，因其生平所做的某些事迹而获得“暴君”之恶名。英灵化后所获得的最强宝具为“招荡的黄金剧场（Aestus Domus Aurea）”，是能够将复数对手带入“剧场”之中以满足一己私欲的强大魔术，效果上类似于固有结界，但本质上并不相同。这一宝具源自尼禄在罗马大火之后所兴建的华丽宫殿——金宫（Domus Aurea），并结合她生前在艺术造诣上的极高成就而成型。

▼如舞蹈般华丽的剑技。



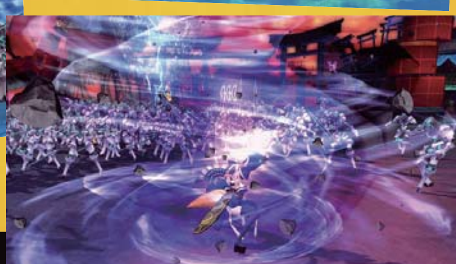


►尽显皇帝威严的宝具——招荡的黄金剧场。

Extra的新生！







▲►从公布的游戏截图中可以看出，敌人的同屏数量相当惊人。

尼禄·克劳狄乌斯

阶职：Saber
CV：丹下樱

于月之圣杯战争中和“Master”共同取得最终胜利的英灵之一，身为一名剑士，不仅剑术出众，且各项能力都十分均衡。虽然她自称“皇帝”，且无论对待敌我双方都摆出一副睥睨天下的高傲姿态，不过对Master却是百分百的信任。

玉藻前



阶职：Caster
CV：斋藤千和

于月之圣杯战争中和“Master”共同取得最终胜利的英灵之一，擅长使用各种咒术的的魔术师。虽然生性狡猾，却唯独对 Master 言听计从。



▲虽然身为Caster，玉藻前的体术似乎也相当出色。



▲▼各种各样咒术对她来说都是小菜一碟。



英灵资料：

玉藻前自从在《Fate/Extra》中登场后便一直拥有极高的人气，形象来源于传说中的妖怪——九尾狐，化名为玉藻前后得到鸟羽天皇的宠幸，但最终被安倍家族的阴阳师所驱逐。值得一提的是，在游戏中玉藻前并非由于传说或是自身能力成为英灵，而是为了回应自身“想要成为良妻”的愿望，因此能力和灵格大幅下降，不过据本人的说法，由于 Moon CELL 的限制她只能使用一条尾巴，如果取回全部的九尾，那么自身的能力将是目前的 9 次方，这才是其身为妖怪的真实实力。

玉藻前的最强宝具是名为“水天日光天照八野镇石”的镜子，原本是能够形成屏蔽常世一切规则的结界，身处其中时她施展一切咒术都不需要任何消耗，覆盖范围甚至能达到整个国家，是非常强大的 EX 级对界宝具。不过由于其英灵状态下的能力降低，效果也随之缩水，变成了最多只能覆盖百人的 D 级对军宝具。

新系统
形态变化

本作中加入的新系统，英灵们将换上重型武装，以全新的姿态进行战斗。除了武器和招式会发生变化之外，威力也将大幅提升！这可是只有在《Fate / Extella》中才能见识到的全新形态。



▲形态变化后的尼禄，华丽的金色铠甲与熊熊燃烧的火焰，尽显帝王之气。









▲▼◀形态变化后，尼禄的攻击方式由剑变为了拳套。

多元化发展与联动

除了要推出新作游戏外，《Fate/Extra》也将被改编为动画——《Fate/Extra Lost Encore》，预定于 2017 年开始放送。另外，官方似乎也有意将本作与同一时期进行开发的《Fate / Grand Order》有所连结，新加入的英灵“阿提拉”便是最好的例子。而《FGO》在几次与 Type-Moon 其他作品的联动中都取得了非常好的效果，也证明了这是一个行之有效的方案。从奈须蘑菇和武内崇对于本作的寄语来看，这款作品还将带来更多的惊喜。





阿提拉

阶职：Saber
CV：能登麻美子

在手机游戏《Fate/Grand Order》中加入的新英灵，也是首次在“《Extra》系列”中登场。虽然是一位自豪且理性的战士，却能够从她身上感受到莫名的“空虚感”。然而从她的剑上却看不出任何的动摇与迷茫，战斗时所展现出的豪迈身姿也令人印象深刻，既能冷静的分析并进行应对，也能化身为冷漠的杀戮机器。

英灵资料：

阿提拉是被称为“上帝之鞭”匈奴王，其战场范围曾波及到半个大陆，比起统治者，她更适合作为一名战士。宝具“军神之剑”便是她所持的三色利刃，由“神之惩罚”、“上帝之鞭”的名号中所蕴藏的武勇和畏惧，以及“获得军神马尔斯之剑”的传说所结合而成，据说能破坏世间的“一切存在”。值得一提的是，出于好奇的想法，她所希望借由圣杯达成的愿望，是体验一次不做战士的人生。





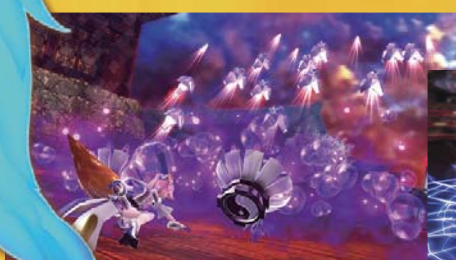
▲大开大合的战斗方式，无愧“杀戮机器”之名。



▲形态变化后的玉藻前换上了类似神官的装扮，身边也增加了两枚重型武装。









▲▶浮在玉藻前身边的重型武器既可以变化为大型炮台，也可以散射出漫天导弹，进一步强化了远程作战的能力。

《逆转裁判》动画版上个月终于正式开播，而系列的最新作《逆转裁判 6》也很快要跟我们见面。由于 4 代的时候经历了一次“大换血”，所以恐怕很多人都在意老的角色究竟去哪儿里了吧？于是，这次被雪藏了两部正统作的前女主角绫里真宵终于宣布回归，而且还长大成人了。这次的她将会怎样帮助成步堂解决难题呢。与此同时，成步堂的养女美贯也卷入了大危机，王泥喜法界能否为为她洗脱罪名？下面我们来看看目前已经公开的情报吧。

文 宇宙人 美编 NINA

逆转裁判6	Capcom	文字冒险
3DS 逆转裁判6		日版
2016年6月9日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：5990日元		



◆ 第一话 ◆

围绕秘宝的杀人事件

本作以成步堂龙一来到了一个信奉灵媒的神秘国家“克莱茵王国”为开端，在导游带领着他观光的时候，事件发生了。被害人是负责看守秘宝的警备员，而作为事件目击者同时又是成步堂导游的少年博科特被当成犯人逮捕了。而且在这个国度的法庭上不知道为什么没有律师，出于情况紧急，成步堂临时接下了这份工作。





▲由于没有律师，裁判通过“御魂之托宣”（应该是类似于通灵能力）轻易地给少年判了有罪。



◀虽然成步堂主动为博科特申请辩护，对方也知道什么是律师，但却拒绝成步堂的帮忙。

▼拒绝的原因是这个国家对律师是轻蔑看待的，而且辩护失败的话还会被判以“辩护罪”的罪名。



身兼祭司的音乐家



克莱茵教寺院里的一位祭司，深爱民族乐器，并且在蕾法跳纳奉舞的时候负责演奏。他作为目击者唱着歌出证，他的歌声甚至迷倒了旁听和裁判长。

珀德迪诺・尼瓦卡斯

新系统 灵媒视角

在第一话的案件中会用到本作的全新系统“灵媒视角”。蕾法王女会用灵媒的能力在镜子中映照出死者临死之前感官所体验到的东西，包括映像、声音、气味等等。

▶当然死者是无法说话的，蕾法会根据看到的东西替死者说话，这就是“御魂之托宣”，如果博科特是无罪的话，蕾法的话跟实际情况肯定存在一些矛盾。



绫里真宵

小真宵终于回归了！

小真宵已经长大了！？



▶成步堂这次来到克莱茵王国的目的就是寻找她。

但是举止还是老样子



▲在日本的时候真宵给人的天真可爱的印象，就算长大之后性格举止还是没有变。



御魂丸

博科特的忠犬

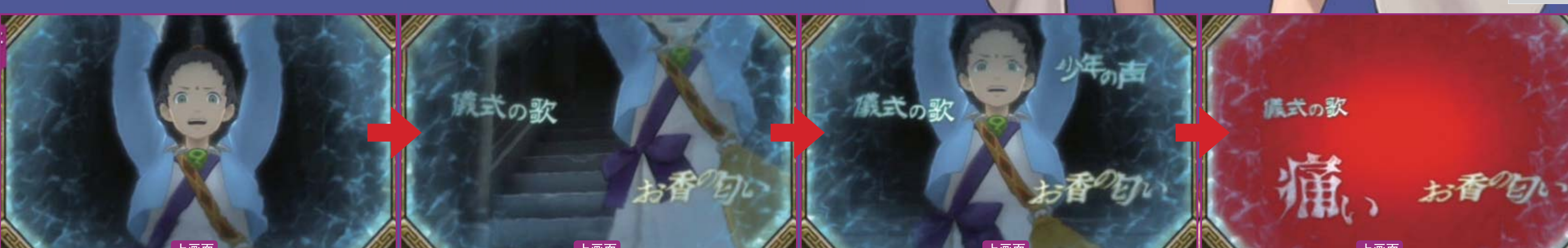
博科特饲养的小狗，平时都藏在包里面，当博科特遇到危险的时候就会跳出来并对着别人吠。在事件发生的时候，它似乎在现场察觉到了什么。





能够让死者的灵魂降临到自己身上的灵媒师，为了继承“仓院流灵媒道”的家系，她来到了克莱茵王国进行修行，过去曾作为成步堂的助手解决了很多事件。

由于在死者的记忆里看到了博科特，因此蕾法不经讨论就直接将他定罪了。但是成步堂相信博科特是无罪的，因此如果要推翻托宣内容的话，就得找到这些映像和托宣的矛盾所在。



▲蕾法凭借自己强力的灵力不仅可以看到画面，还能感受到气味、声音等，并且以文字的形式浮现出来。

实现了梦想的科学搜查官



宝月茜

从一名刑警成功转职成为科学搜查官的女性，擅长利用各种科学的手段去寻找证据，曾经与成步堂和王泥喜有过合作。这次她将会用3D指纹检验和多角度映像动画等科学搜查技术来帮助王泥喜寻找证据。

注意死者的感觉变化

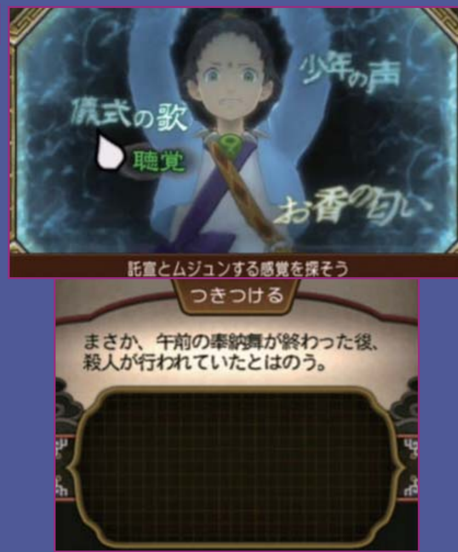
第一步：仔细检查“灵媒视角”





▲被害人的感觉会根据当时的情况而发生变化，比如随着神秘人的靠近，表示被害者嗅觉的文字也逐渐放大。

第二部：找出托宣中矛盾的地方



▲在3DS的下画面可以查阅托宣的内容，根据上屏幕的情况可以指出矛盾的地方。这样就能更新托宣的内容。

第二话

魔术表演中发生的杀人事件

在第二话中，成步堂的养女成步堂美贯还有宝月茜这些系列经典的角色也会登场。不过这一次，美贯却被卷入了杀人事件并成为了疑犯。在美贯的魔术表演中，跟她同台演出的魔术师突然死亡了，而且之后舞台还塌了下来。留守日本的王泥喜法介还有成为了科学搜查官的宝月茜能否帮助美贯洗脱罪名呢?







▶王泥喜相信美贯的魔术其实是成功了的，为此他站在了法庭上。而他的对手是来自克莱茵王国的国际检察官。王泥喜将要如何应对这位强敌呢。





▶宝月茜初次登场是在系列初代重制版《逆转裁判 苏生的逆转》的新章节中，当时的她还只是一位高中生，此后在《逆转检察官》系列里面也有出场，并且充分展现了她科学搜查的能力。之后在《逆转裁判4》中的她已经成为了一名刑警。

科学搜查1 3D指纹检验系统

1.先仔细检查证物

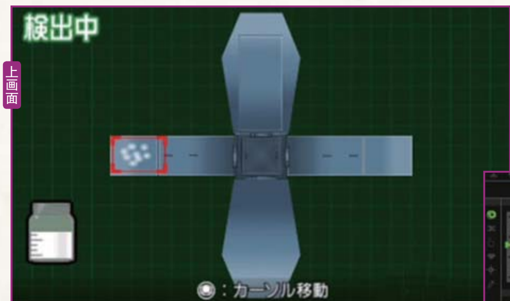
收集到证物之后，在下屏幕调整证物的角度进行观察。如果发现在意的地方可以在上面洒下特殊的粉末，查找指纹。



上画面



2.吹走粉末让指纹显现



上画面

洒下粉末之后，对着麦克风吹气将粉末吹走，这样就可以看到证物上残留着的指纹。

3.对照指纹数据



▶最后再根据指纹找出相应的人。

科学搜查2 查看多角度拍摄的映像，寻找矛盾

在舞魔术表演的舞台上其实设置了多个摄像头，其中第一个摄像头是舞台正面，而第二个则是拍摄着后台。



上画面



上画面

▲通过对比同一时间两个摄像头的映像，并且利用快进和倒退等功能寻找当中的矛盾吧。



上画面



新锐美少女魔术师

成步堂美贯

活泼开朗的魔术师女孩，她是成步堂龙一的养女，同时也是“成步堂来者不拒事务所”的人气魔术师，有着出众的魔术表演能力。擅长用能够将各种东西变出来或者变走的“魔法内裤”，还有用独特的人偶“帽子君”表演腹语术。目前正在一个大型的表演中担任主角。

美贯的初次登场



◀成步堂美贯的初次登场是《逆转裁判4》中，9年前因为某件事的缘故成为了成步堂的养女。

文 宇宙人 美编 心の永恒

勇者哟！你居然连记忆都没了真丢人啊！

世界一長い5分間

本作是由一些精品手游制作人组成的团队"SYUPRO-DX"开发的RPG游戏，游戏采用了复古的点阵风格，并且一上来就是最终BOSS战，然后以倒叙的方式来回顾冒险的过程。无论风格还是这种剧情安排都颇为另类。这里就为大家介绍一下本作的内容。

世界最长的5分钟	日本一	角色扮演
PSV 世界一长い5分间		日版
2016年7月28日	本地1人	对应年龄：未定
售价为：2857日元		

魔王战为文字冒险部分



虽然本作的主题是描写与魔王战斗时的五分钟，但实际游戏时间肯定不止五分钟这么短。由于在与魔王的最终决战中，主角突然间失去了记忆，包括必杀技，故乡的名字，为啥跟魔王战斗等等全都忘记了。所以在与魔王战斗的过程中，主角会通过同伴的以及与魔王的对话回想起自己冒险的经过。魔王战的部分是以文字冒险游戏的形式进行，通过战斗中的选项，可以找到恢复记忆的契机。这样就会进入回忆，再体验一次以前的冒险。



Story

在万恶根源的魔王面前，勇者巴克把至今为止的冒险记忆全部忘掉了。
无论是自己的必杀技，还是故乡的名字
还有要打败魔王的理由，
全部都想不起来，成为了队伍的累赘。
在单方面的防守中，以同伴们和魔王的对话为契机，
至今为止的回忆就像再次经历一遍那样复苏了。
逐渐取回记忆的勇者，与拥有压倒性力量的魔王
这场对两者来说是"世界最长的5分钟"的战斗
最终会走向什么结果呢



再体验一次冒险的回忆

在魔王的战斗中穿插回忆片段，此时就会进入RPG的冒险部分。跟传统的RPG一样这阶段可以在街上自由探索，跟村民们对话，在大地图上自由探险，跟怪物们战斗等等。通过追体验，主角会慢慢找回到达最终战前的回忆。冒险部分不仅能取回记忆，还会影响跟魔王对峙时勇者的能力和身上的装备。

角色简介



忘掉了一切的勇者
巴克=倒叙

身为勇者的主人公，为了拯救世界而展开了壮阔的冒险……原本是这样的，但是在最后与魔王决战时，他把至今为止的冒险记忆全忘了。本人严重健忘，而且有美化回忆的倾向。



温柔的治愈系僧侣
四叶=白诘草

性格害羞但是内心坚强的僧侣，利用回复和支援魔法帮助同伴。



让人讨厌不起来的不良魔法师
利森特=夜狂欢

出身名门望族，但是说话很缺德容易跟人吵架的吟游诗人，虽然一心以音乐为自己的志向，但是却事与愿违地觉醒了魔法的才能。



俏皮开朗的武斗家
柚子=七转

活泼开朗而且有点冒失的格斗家，利用出众的体能，能以高速的动作把敌人愚弄于鼓掌之间。



魔王

万恶的根源，以加斯东贝瑞王国为中心，用"雾"包围着世界，拥有压倒性的力量，与勇者们展开了激战。



载具

战斗机（アーウィン）

星际火狐小队的主要战斗工具，有着优秀的机动性，泛用性高，能执行各种各样的任务。

战斗机的攻击方式有普通射击和长按按键的蓄力射击两种，普通射击可连打按键连射，从而对目标进行持续输出，适合拿来打体积大并且HP多的目标；蓄力射击为单发，特点是能自动追踪被锁定的敌机，适合用来打速度快并且HP不多的目标，值得一提的是蓄力射击命中后会爆炸，爆炸能对目标周边的机体也造成伤害，可以利用这点打击扎堆的敌机。

除了射击外，炸弹也是多数载具的标准配置，炸弹的威力相当大，命中后周围一片的目标都会被炸掉，但注意有数量限制，得合理运用。使用炸弹还有一个技巧，先按住射击键锁定住目标后再使用炸弹，炸弹会像蓄力射击一样自动追踪目标，在对付一些HP少但非常灵活的BOSS时效果非常好。

回避性能方面，除了用一般的移动来躲避敌人的攻击外，还可使用一些专用的回避动作，如左右倾斜机身和左右翻转等。如果遇到被敌人从后追击的情况，可以使用翻跟斗或减速，这样能反过来从后追击目标。



本作是任天堂人气3D飞行射击游戏《星际火狐》系列”时隔多年的最新作，由宫本茂联合白金工作室共同打造，强强联手究竟会为玩家带来怎样的游戏体验呢，下面一起来看看。

文 乌冬　美编 心の永恒

星际火狐 零	Nintendo	射击
Wii U　スターフォックス ゼロ		日版
2016年4月21日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价为6156日元		

操作

指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	减速
右摇杆→	右倾斜机身
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左倾斜机身
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
X或左摇杆↓+右摇杆↑	翻跟斗
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
B或左摇杆↓+右摇杆↓	180度调头（全方位模式专用）
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

步行者（ウォーカー）



操作	
指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	浮游
右摇杆→	右回转
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左回转
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZL+左摇杆←	左侧移
ZL+左摇杆→	右侧移
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
X或左摇杆↓ +右摇杆↑	180度调头 （全方位模式专用）
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
B	180度调头 （全方位模式专用）
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

由战斗机变化而来的两足步行形态，虽然速度不及战斗机形态，不过旋回能力优秀，适合在狭窄的空间内作战。

步行者不能飞，取而代之是可以用浮游短暂浮空，用来登上一些较矮高台。当流程发展到一定程度时步行者会解锁侵入功能，可以进行控制面板的侵入。

攻击方式方面，步行者和战斗机是一样的，这里就不重复了。

螺旋飞翼（ジャイロウィング）



类似直升机的载具，可以在空中停留，还能进行前后左右上下的直线移动，位移更加精确。

螺旋飞翼的特点在于搭载了小机器人，放出小机器人后会自动切换为对它的操作，可让它钻入一些窄道里回收道具或攻击窄道里的目标。小机器人最厉害的地方是可以侵入敌方的系统，像是电子门或是电子控制的设备，都可以通过接触控制面板来开关。

攻击方面，螺旋飞翼的蓄力攻击是导弹，可用来对付一些普通射击无法穿透的敌人。另外螺旋飞翼本体没有搭载炸弹，取而代之的是关卡中配置的专用炸弹，在炸弹的正上方放出小机器人可以让其抓起炸弹，用来炸掉一些普通攻击无法破坏的敌方设施。

螺旋飞翼操作	
指令	效果
左摇杆↑	前进
左摇杆↓	后退
右摇杆→	向右水平移动
右摇杆←	向左水平移动
右摇杆↑	上升
右摇杆↓	下降
右摇杆→	右旋回
右摇杆←	左旋回
长按ZL	正下方视角
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
A	放出/收回小机器人
Y或按下左摇杆	准星复位
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

小机器人放出时操作	
指令	效果
左摇杆	小机器人移动
右摇杆↑	螺旋飞翼上升
右摇杆↓	螺旋飞翼下降
ZR	小机器人射击
A	放出/收回小机器人
START	暂停
SELECT	追尾视角/小机器人视角互换
陀螺仪	准星移动

陆地霸王（ランドマスター）





坦克形态操作	
指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	浮游
右摇杆→	右侧移
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左侧移
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

飞行形态操作	
指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	减速
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

坦克型载具，优点是火力优秀，蓄力射击可以同时锁定3个目标，清敌非常有效率。缺点是机动性很低，特别是左右旋回能力很差，要多用侧翻弥补这方面的不足。和步行者一样，陆地霸王也能使用浮游短暂浮空，而当流程发展到一定程度解锁了飞行形态后，就可以消耗喷槽进行飞行，空战得到一定加强。

画面说明

主画面



GamePad



①HP。自机遭到攻击时减少，HP减完时就会被击坠。
②连击数。击破敌机时增加，主要影响关卡评价。
③金环数。收集关卡内的金环增加，每3个可抵一条命。
④任务目标。清扫任务时为分数；BOSS战时显示BOSS的HP；防卫战时显示保护目标的HP。
⑤准星。射击时子弹的飞行方向。
⑥炸弹。初始有3个，可拾取关卡内的炸弹标志道具补充。
⑦喷槽。使用加速、翻跟斗、180度调头、浮游时消耗，不使用时自动回复。

关卡进行方式

卷轴模式

和一般的飞行射击游戏一样，版面会强制向前移动，在此期间需要消灭不断出现的敌机，直到到达版面的尽头就算完成。



全方位模式

可在一个空间里进行 360 度的自由行动，一般为清扫任务、BOSS 战或是基地潜入等，达成指定的目标后就算完成。



隐藏关卡

某些关卡中除了通常路线外，在流程发展到一定程度后，再次挑战可通过一些特殊的步骤进入隐藏关卡。但要注意隐藏关卡的难度都比较高。

タイタニア和フォ-チュナ的进入方法

セクタ－β 宙域最后阶段的 BOSS 战中，如果在一定时间内将 BOSS 击坠，这样下一关就会前往**フォ－チュナ**。如果没在限制时间内将 BOSS 击破，下一关则是**タイタニア**。

勋章

勋章为本作的收集要素，每一关内都有 5 个勋章，获得方法可有以下几种。



1.获得关卡的金杯

完成关卡后，系统会根据玩家的表现作出评价，评价一般分为金杯、银杯和铜杯三种，获得最高的金杯评价即能同时获得勋章。

一般的关卡评价都和连击数相关，即连击数越高越好，达到金杯的标准后就可获得勋章。隐藏关卡则多和过关的时间有关，时间越短越好，达到金杯的时间后即可获得勋章。

2.勋章金环相关

关卡中除了一般的金环外，还有一种中间有勋章标志的金环，这种勋章金环一般有 3 个，并且藏得比较隐蔽，全部回收后就会出现勋章。

3.小银币相关

一般用螺旋飞翼的关卡才会出现的收集类道具；可以视为螺旋飞翼专用的勋章金环，只能用小机器人回收。小银币有 10 个，同样藏得比较隐蔽，全部回收就可获得勋章。

4.关卡内收集

部分勋章可以直接在关卡内回收，当然勋章所在位置都是一些比较隐蔽的地方，如果不注意就会转瞬即逝。注意某些关卡要达成特定条件后这类勋章才会出现，如到达某个特定的位置或是击破特定的敌人。

5.以“作战完了”完成关卡

通常完成关卡后会显示“作战终了”，而如果达成了某些特定的条件，那过关显示的就是“作战完了”。“作战完了”的特殊条件一般都和该关卡的作战目的有关，有时可从队友或 NPC 的对话内容中获得提示。

隐藏关卡进入条件

隐藏关卡	前置关卡	前提条件	条件
シ－レシア	惑星コ－ネリア	完成セクタ－α 宙域解禁步行者形态，以及完成セクタ－β 宙域解锁传送装置	在通过隧道场景后不久会有一个友军飞船从左至右飞过的地方，这里的地面有一个红色的按钮，变为步行者形态踩下按钮可开启一旁的通道，从而进入另一条路。途中帮助被蜘蛛杂兵缠上的友军飞船，将飞船上蜘蛛杂兵全部击落就可前往隐藏关卡（需要攻击蜘蛛的红色部分）
サテライト1	シ－レシア	完成シ－レシア	シ－レシア过关后二选一
サテライト2	シ－レシア	完成シ－レシア	シ－レシア过关后二选一
アステロイドベルト	サテライト1	完成サテライト1	サテライト1过关后派生
ウルフエン	セクタ－α 宙域	完成アステロイドベルト	ピグマ登场后，使用ZL键确认过ピグマ就会进入隐藏关卡
グレートフォックス	ウルフエン	完成ウルフエン	ウルフエン过关后派生
サルバド－ラ	タイタニア	完成セクタ－β 宙域解锁传送装置，以及完成惑星フィチナ解锁陆地霸王的飞行形态	峡谷地带刚登上斜坡可以看到空中的传送点，变形为飞行形态往传送点飞就能进入隐藏关卡
ハンタ－	フォ－チュナ	完成フォ－チュナ	ウルフ登场后，使用ZL键确认过ウルフ就会进入隐藏关卡

《战争机器4》BETA面面观



作为 Xbox One 独占大戏，《战争机器 4》的表现牵动着无数玩家。本作在 4 月进行了近两周时间的网战 BETA 测试（中途增加了测试时间），玩家借此机会终于能初窥本作的部分内容。当然，作为 BETA，游戏很多地方仍在调整中，并且在不断征集玩家意见进行修改。尽管玩家拿到杂志的时候测试已经结束，不过读者仍可从本文中抢先了解本作的一些内容，待正式版发售后快速上手。下面就让笔者来对本作 BETA 中出现的内容进行详细的介绍。

文 华尔兹　美编 Juxi

战争机器4	Microsoft	动作射击
XOne Gears of War 4 2016年10月11日 售价为59.99美元	本地1~2人/多人在线	美版 对应年龄：17岁以上

新系统

三大模式



BETA 中只有三种模式，除了传统的团队生死战外，还有躲避球和只对抗 AI 的团队战模式。新手玩家可以先打 AI 练练手，本作中 AI 水平得到了很好的提升，可以帮助玩家更快入门。团队生死战与以往规则一样，互相厮杀到最后一名玩家倒下即可，所有人共用复活机会。这里重点说一下新增的躲避球模式。

躲避球模式规则与现实生活中的躲避球游戏类似，初始所有玩家只有一条命，死后便会进入观战模式。而场上生存的玩家如果杀死对方一名成员即可复活自己的队友。双方在此规则下厮杀，直到场上其中一方最后一名成员倒下为止。

相比团队生死战，躲避球模式中玩家的命很重要，对团队合作要求很高。在战斗过程中不要贸然前行，尤其在自己成员少于对手的情况下一定要小心谨慎。被复活的玩家也要惜命，珍惜复活的机会让更多的队友回归战场。躲避球模式下多为团体行动，玩家尽量向着同一目标前进可以有效牵制数量少的一方。人数少的一方也未必没有翻身的机会，利用地图中的有利地势打好埋伏，占据强力武器位置耐心等待机会。对方多会团体行动，这时候一个破片雷过去就能清场，有希望一举翻身取得胜利。人少情况下靠着自身水平来复活全队会获得前所未有的成就感。

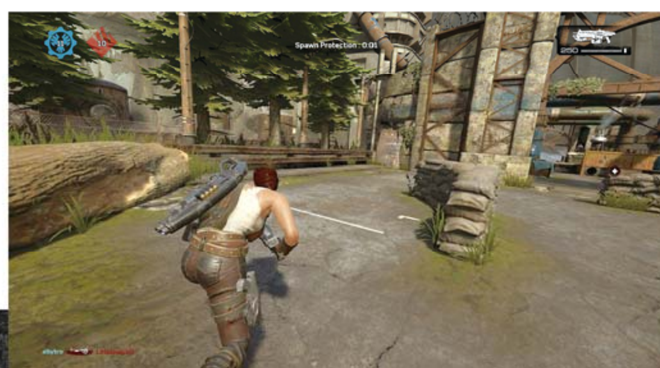
BOUNTY

在每场网战开始前可以设置玩家本场的 BOUNTY 卡片，卡片上会有不同的条件，达成安装的 BOUNTY 条件即可获得额外的经验值。比如赢得一局游戏胜利获得额外 50% 的经验、得到 2000 分以上获得额外 800XP 经验等。

安装 BOUNTY 可以根据玩家场上的状态来判断，比如房间中玩家整体水平比较强，网络不太好的情况下就安装一些容易达成的，反之则可以大胆安装一些难以达成的卡片来增加大量经验值。BOUNTY 卡片数量有限，是消耗品，正式版会有更多的卡片类型出现。

技巧分组

BETA 中系统会根据玩家的 KD 率、胜率以及分数表现来给玩家进行技巧等级分组。其中等级分为铜牌、银牌、金牌、黑甲和钻石五种。不同等级的玩家系统会尽量分在同一级别的房间里。这样可以更好地增强平衡性，新人被狂虐的可能也小了。提升等级的方法很简单，就是少死多杀人，多杀比自己技巧等级高的玩家也会帮助你有效提升。



完美上弹的变化

完美上弹作为“《战争机器》系列”的特色之一，在本作中有了很大的变化。玩家按下 RB 主动上弹后会有小光标移动，在光标移动至大片的灰色区域时再次按 RB 为主动上弹，可以加快上弹的速度。在光标移动至白点区域按下 RB 则是完美上弹，可以大幅增加子弹威力。在其他区域按下则为上弹失败，会大幅增加上弹时间作为惩罚。完美上弹需要玩家在反复熟悉后方能掌握，也是比较常用的技巧，值得一提的是玩家可以用按 B 键的挥肘来取消上弹的动作（如果上弹失败则无法取消）。

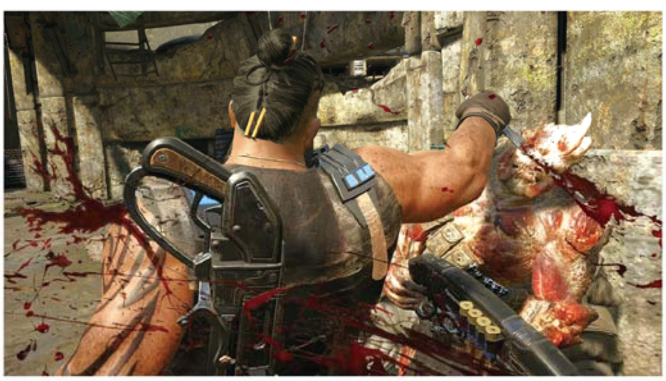
在以往作品中，玩家如果要使用完美上弹，那么就必须在使用过子弹的情况下进行，玩家会常常看到开场后不少玩家会先开两枪，目的就是为了使用一小段的完美上弹。到了《战争机器 4》里，玩家可以省掉这个过程，完美上弹可以在满子弹的情况下主动完成。这个系统改进可以说是非常棒的，这样可以避免为了使用完美上弹而故意浪费子弹和时间。完美上弹的有效时间有限，这样在战场上玩家对于形式的掌控会变得非常重要，在即将遇敌时主动发动完美上弹是非常重要的技巧，谁能更早地预判完成上弹增强子弹威力，往往就能占得上风。不少玩家会在遇到对手的时候躲在掩体后先上弹，而对手也可以在此机会抢攻，可以说是比较微妙的心理战。注意完美上弹不能连续使用，也不能在子弹处于完美时期再次使用，否则会变成普通上弹状态，待冷却时间过后才能再次使用。



新动作

以往的作品中如果两名角色一前一后同时躲在相同掩体后，中间只隔一层掩体的话，可以用跨越掩体后的飞踢来给对方造成巨大硬直。本作中这个设定被保留，同时在飞踢后可以直接按 Y 使用特殊的处决技巧来处决对手。跨越踢如果被躲开将面临巨大破绽，此外被踢的玩家如果能在即将被踢到的瞬间即时按下 B 键即可躲掉对方的飞踢，并且使对方陷入巨大硬直从而反击。注意这个按 B 键的时机很短，比较难以掌握。

此外本作在只隔着一层掩体的情况下新增了抓人技巧，玩家躲在掩体后按 X 键即可抓另一侧的敌人，被抓过来的对方会有很长时间的硬直，任凭玩家处置，此时按 Y 即可发动酷炫无比的小刀处决技巧。抓人这招虽然帅，不过动作幅度很大且发动时间长，即便把敌人抓过来也仍有很长时间可能被其队友鱼肉，建议在安全的情况下再耍帅。抓人这招在掩体对面没人的时候也能用，玩家可以骗对方出抓人动作前离开掩体反击。和返飞踢一样，玩家在被对面敌人抓到的瞬间按 B 也可以发动“返抓投”，这样对方会有硬直等待玩家处置。



BETA心得

本次 BETA 测试可以获得正式版使用的特殊奖励，到达 20 级即可获得一个宝箱，打开后便是可以解锁的内容，包括 kait 的盔甲涂装、专属的 BOUNTY 卡片，以及武器涂装。相信到了正式版会有更多的开箱要素。

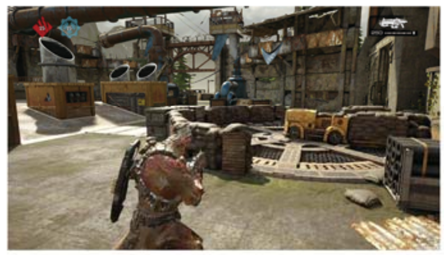
敌人AI

这次 BETA 让人感觉电脑 AI 水平有了质的提升，他们开始懂得迂回进攻，利用掩体，使用喷子时会在一定程度上模仿玩家，还能根据距离来使用武器作适当的牵制。AI 在争抢大威力武器上也会更加主动，再加上它们原本的高命中率，使得 AI 杀敌效率不低，它们不再只扮演鸡肋的角色。当然，偶尔的犯二也是难免，不过比起之前举着个烟雷乱跑的情况要好得多。看来玩家到正式版中要对他们稍加留意了。

关于网络

好多国内玩家抱怨 BETA 网络不行，个人感觉其实问题没有那么夸张，游戏有单独的亚洲服务器，延迟在 100 左右，白天打的时候会特别流畅，到了晚上会卡一点，据说挂神器会好很多。可以在主菜单下对服务器进行选择。

系列前几作的网战中，如果卡的话，玩家的动作会被滞后，常常出现“边跑边退”的现象，到了本作 BETA 如果网络不好则可能会出现瞬移的现象。如果玩家感觉瞬移得厉害，建议直接退了房间换就是，不同的房间网络差别也会比较大。



武器点评

目前 BETA 版只能使用 4 把初始武器，霰弹枪、链锯突击步枪、雷暴突击步枪还有小手枪。在每场战斗开始以及玩家重生前都可以对初始武器进行配置，这个设定比较贴心。

其中喷子霰弹枪的使用是“《战争机器》系列”网战核心，本作中喷子战斗延续 3 代的设定，接 B 键肘击加硬直的动作被取消，喷战更纯粹。对于新手来说喷子的使用是入门的最大门槛，这里给新手一些心得：一是在设定中提高灵敏度，近战盲喷，距离拉开以后可以开瞄准；此外喷的时候别原地站着，多移动走位可以更好地占得先机；后期可以利用进掩体滑步来喷，是比较高端的技巧。

虽然霰弹枪是“《战争机器》系列”最常用的武器，但是也别小瞧远程武器的牵制力。链锯枪作为入门级全自动远程武器在 BETA 中被削弱了，对敌人造成的硬直以及威力都减了不少。不过链锯枪按住 B 键发动电锯还是非常霸道，所有近身的敌人都会被锯，有时候零距离面对喷子反而能有优势。另外在烟雾弹里开电锯效果也不错。不过这个属于处决技，发动期间很容易被人抓破绽。雷暴突击步枪延续了高威力，在中距离有绝对优势，点头可以迅速击倒对手，并且后坐力也变小，更容易掌握。

大威力武器方面，榴弹炮如果不完美上弹，范围比起之前的作品会略有下降，由于有新的上弹系统，玩家在使用前不妨先进行完美上弹。下面重点谈谈新的大威力武器 Dropshot。

新武器：Dropshot

作为 BETA 版惟一的新大威力武器，Dropshot 表现不俗。这把武器与 3 代的遁地枪有点类似，不过遁地枪走地上，Dropshot 则是从上空飞行。使用方法上 Dropshot 相对也更具技巧性。

Dropshot 在按住 RT 键蓄力发射后会在空中呈直线飞出，途中遇到敌人以及障碍物便会迅速爆炸形成大范围杀伤，速度极快，一旦锁定敌人即可秒杀。Dropshot 发射途中如果撞到障碍物上会直接弹开爆炸，所以建议在空旷的场地使用。躲避 Dropshot 也可以尽量往障碍物多的地方移动。顺便一提，Dropshot 的处决动作非常帅，没看过的玩家可以等正式版出了试一下。

新地图解析

目前 BETA 版只有三张地图可以选择，每张都各具特色，平衡度也适中。知道每个武器的位置是“《战争机器》系列”网战的核心要素，这点在 BETA 里同样没有改变。BETA 网战的地图仍然为对称结构，在地图上一般会有四种类型武器供玩家选择：大威力武器、远程威力武器、破片手雷、特殊手枪或者额外的烟雾雷。

其中特殊手枪和烟雾雷会出现在玩家的出生点附近，由于作用不大，使用难度较高，一般没有争抢的必要。BETA 中主要争夺的还是大威力武器和破片手雷。掌控这两种武器的打法有点像阵地争夺战，占取强力武器的有利位置即可在战场上占据主动。玩家初期除了看大地图了解特殊武器的位置外，按 LB 也可以透视这些武器的所在之处。



HARBOR

这里将雨中的巨轮为主要战场，这张地图中大船的转角不少，可以阴对手的机会也特别多。而地图中的大威力武器并不在中间区域，而是在其中一侧的甲板上。中部则是凹型区域，在这里玩家可以抢夺破片手雷，是主要的遭遇战地点。

HARBOR 一侧甲板上目前只有最新的强力武器——Dropshot。注意这里拿 Dropshot 的过程中角色会暴露在对方的枪口之下，相对的玩家也可以在远处用远程武器狩猎你的猎物。

船尾一侧则有狙击枪和机械弓两种，这里的区域本身非常适合躲藏，且能很好地狙击远处的敌人。

HARBOR 这张图可以说是“处处藏敌”，不知哪个拐角就会有敌方玩家出现，在推进的过程中随时注意蹲在角落的敌人出现，并且常按 LB 留意埋着的手雷。由于地图隐蔽的角落多，很容易绕后。



DAM



废弃船上的区域不同回合分别会出两大强力武器：榴弹炮和 Dropshot。船上基本属于易守难攻，占据了这里不仅有强力武器加持，还很难让敌人靠近。攻船除了可以从头尾两侧外，中部也可以通过跨越进入，这里可以最快速度拿到强力武器。不过跨越本身会出现很大的破绽，很少人会贸然往上冲，这样往往会形成船上与船下的人在不同的高低差对攻的画面。

起重机那里是远程武器的所在处，在这里可以拿到机械弓和狙击枪。玩家可以利用狙击掌控船上的战斗，让试图去拿强力武器的敌方玩家措不及防。此外起重机这里也非常适合防守，玩家在重生数用完打防守战时，这片区域便是最后的防守点。

地图另一处的圆形掩体区域会出破片手雷。同样是玩家开始需要优先争夺的场地。

DAM 地图整体开阔明朗，不妨多用远程武器牵制敌人。

FOUNDATION

FOUNDATION 结构差比较大，由于空间紧凑，往往会呈现多个玩家一起行动的情况，如此一来，破片手雷便成为了关键武器。

中间的区域为破片手雷的所在地。这里非常暴露，无论敌方初生点还是狙击枪一侧都可以攻击到中间区域的玩家。破片手雷所在的地势相对低洼，往往特别被动。

同样 FOUNDATION 的大威力武器不在中间区域，而是在一侧的地下 PISTON ROOM，是玩家最优先需要掌控的区域。这里是单独的房间，基本不会受到以外的敌人干扰，争夺战基本发生在里面。

在雕像区域拿到远程武器后站在高点可以很轻松地牵制手雷附近的敌人，居高临下狙击的快感各位应该都懂。

BETA TIPS

1. 打倒敌人别着急处决，对方没威胁的情况下可以等一段时间再打死对手。这样可以延长对方的再生时间，这招挺阴的。

2. 按 LB 可以很好观察我方位置，此外还能看到特殊武器的位置，甚至观察到墙后敌人埋的手雷。多用 LB 观察肯定没错。

3. 别怕主攻，不少玩家都会缩在掩体后面等着你先冲过来，这时候先按下 LS 标记对方，再用烟雾手雷再冲过去可以让你占据主动。

4. 不要过于依赖翻滚，翻滚这个动作本身有很大的破绽，虽然翻的时候可以瞬间前往某处，但是起身有很大的硬直，老玩家只要预判你翻滚的位置就能喷死你。

5. 手雷虽然威力不变，但范围比以前小一些，这里建议新手以插雷为主。插雷虽然阴险，不过玩家可以通过按 LB 观察插雷的位置，从而避免挨炸。

BETA感想

很多玩家对《战争机器 4》BETA 的反响一般，这些问题主要集中在网络方面。至于对战本身，老玩家多是觉得新作变化较少。系列一直以来只是在细节上做调整，没什么大的变动。不过笔者很喜欢这次的网战，作为系列新的起点，仍然是原汁原味的战争机器，在保留原本爷们快节奏的基础下让对战越发平衡，画面还能保持在稳定 60 帧流畅运行。而且 BETA 还只是冰山一角，正式版内容远不止这些，让我们一起期待。

N+应援团



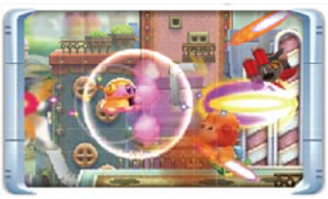
精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

距离今年的业界盛会E3还有一个月的时间，但任天堂却已经早早地宣布了他们的新主机“NX”将缺席E3，并且聚焦于Wii U版《塞尔达传说》新作。关于新主机，尽管谣言不断，官方还是始终没有透露半点风声。不过，至少发售期间已经暂定在了2017年3月，就让我们静待专场发布会的到来吧。

《星之卡比》系列amiibo&官方展示台现已上市

3DS平台的新作《星之卡比 机械行星》推出了一套新的“《星之卡比》系列”amiibo(不同于《任天堂全明星大乱斗》系列)，其中包括卡比、梅塔骑士、迪迪迪大王和系列龙套小兵瓦多迪。而除了这几款新的amiibo，所有已经推出的amiibo在本作中都能够使用。但是只有部分amiibo是跟某种变身能力对应的，比如马里奥对应的是火焰、碧琪公主对应的是阳伞、林克对应的是剑士，而其余的则是获得随机的变身能力或者回复道具。

●《星之卡比》系列新amiibo对应变身能力



▲卡比对应稀有的“U.F.O”能力，能够飞行并发射激光。



▲梅塔骑士同样是类似剑士的能力，但外貌不一样。



▲迪迪迪大王是锤子的能力。



▲瓦多迪对应的是阳伞能力，看起来是当迪迪迪大王小弟时候的装束。

和游戏同日发售的还有《星之卡比》以及《任天堂全明星大乱斗》的可折叠amiibo展示台，能够放置4~5只amiibo，和一些小配件互动，售价均为864日元。其中，《星之卡比》的amiibo展示台还有“卡比套装”，包含卡比amiibo一只，以及一块展示台，价格为2160日元，跟两件分开来买是一样的。如果觉得买了几个amiibo光放着有点孤零零，不妨就考虑一下这两款展示台吧。





这两款限定版New 3DS LL值得一买!

近日两款限定版New 3DS LL在任天堂官网接受预订，而且这也是玩家能够预订到这两款日版限定主机的惟一渠道。好消息是两款限定机都不限量，只要下单就会有货，所以如果有朋友在日本的话就可以放心购买了。

●SFC限定版

机身内侧使用了SFC的灰色调，而重点则是红黄绿蓝的四色按钮，之前这四色按钮只在较小的New 3DS上采用，而且据说为了忠实地还原SFC的配色，这次的四色按钮与New 3DS的颜色还有细微的差别。









▲外包装跟SFC原版包装（右）的风格一致，情怀可以给满分。

●《火焰之纹章if》限定版





▲限定机的特典是《火焰之纹章0》的两张限定卡牌。

在代表了白夜和暗夜王国的黑白主题色之下，还印有两个王国的标志纹路。在机子的内侧，则是以白色机身搭配黑色按钮和触控笔，而包装也用男女主人公装饰两面，再次凸显《火焰之纹章if》的黑白冲突。









ロゼと黄昏の古城

本文对应游戏版本：1.00

同样是解谜动作游戏，前年的《萤火虫日记》其实有很多让人想摔机器的恶意设计，比如欺负你手指粗的划屏过机关，还有最终BOSS战里转瞎你gou眼的转鬼牌等等。《萝洁与黄昏的古城》虽然出自同一制作人之手，但这次少了很多这种“任性”的设计，而且更加强调谜题的设计和解法，虽然流程不长但是游戏体验提升了几个档次。此外，游戏的奖杯也比较简单，很适合喜欢这类游戏的玩家体验。

文 宇宙人　美编 NINA

萝洁与黄昏之古城	日本一	平台动作
PSV ロゼと黄昏の古城		日版
2016年4月26日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为3980日元		

系统简介

基本操作

按键	萝洁	巨人
△键	–	–
○键	调查/操作机关	
□键	吸血/输血	捡起/投掷（长按可以看到投掷路线）
○/↓+□键	–	放下手上的物件
×键	跳跃	
左摇杆	移动	
右摇杆	观看周围的环境	
方向键	发动血之力时选择抽血/输血的对象	–
R/L键	切换操控角色	
START键	打开主菜单	
SELECT键长按	自杀	让萝洁自杀

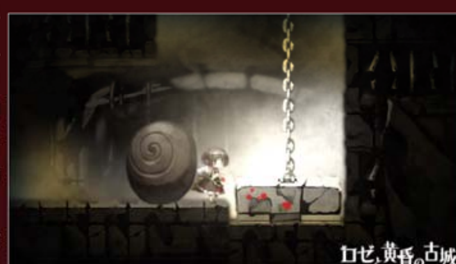
角色特性简介

本作是强调小萝洁和石巨人两人互相合作完成解谜的游戏，游戏中绝大部分的机关都要利用两人各自的能力和特性才能解开，所以这里简单讲解一下两人的性能。

萝洁与血之力

脆弱的小萝洁主角，游戏中大部分的机关陷阱或者敌人都能对她一击必杀，而且从稍微高一点的地方摔下来也会死。但是她拥有的血之力是解谜所不可或缺的。

游戏中萝洁所处的是一个没有时间流逝的城堡，因此几乎所有东西都是静止不动的。只有寄宿了血的东西才能运动，比如岩石寄宿了血就会落下，机关寄宿了血就会运作，敌人寄宿了血就会袭击萝洁。但是没有寄宿血的东西时间会完全停止，甚至原本能搬运的东西也变得无法搬运。萝洁的血之力就是能从物体中吸走血让它们的时间静止，然后将血赋予到其他物体让它们的时间重新流动。



血之力是按□键发动的，能力发动之后萝洁周围会有一个小圈，同时时间会减慢。如果有带血的物件在这个圈内的话，松开□键就能将物件上的血吸到背部的玫瑰上。把血赋予到物体上也是同样的操作。场景中红色的东西几乎都能吸血，而能输血的东西也会白得特别醒目。需要注意的是，玫瑰一次只能吸走一件物件的血，但是不限大小。如果能力范围内有多个物件的话，可以用方向键选择目标。每进入一个区域，身上的血都会被清空。

巨人

无敌的石巨人，跟萝洁相对地能抵挡几乎所有机关陷阱和敌人，高处摔下来也不怕——除非是无底的悬崖。但即使如此，巨人自身并没有任何攻击手段，只能通过机关和物件的配合来对付杂兵。同时巨人无法爬梯子。

此外，巨人另一个特点是可以搬运东西，小至萝洁和桌椅大至石头巨岩，只要是有时间流逝（寄宿了血）的东西大部分都能搬运。但是没有血的东西，必须先让萝洁赋予了血之后才能搬运。

因为巨人的无敌体质，所以一般是让巨人走在前面探路，确定安全了才让萝洁往前走。另外要注意，离开一个区域时不能只让萝洁或者巨人其中一个人离开，必须两人同时离开（让巨人抬着萝洁）才行。



记忆片段收集&血之水晶

某些场景或者特定地方的血液吸收之后，萝洁会看到这些血液的主人所拥有的记忆。每个迷宫在最后的区域设置了一个血之水晶（一个被荆棘缠绕着的水晶台），吸掉血之水晶上的血之后，地图上就会显示出哪些区域还有血之记忆没有回收，没有回收的区域会有红色的血迹，而成功回收了的地方则是灰色的。

血之记忆的收集数量会影响到部分迷宫的大门能否打开，所以原则上第一遍打的时候收集都不要漏掉。

全收集流程攻略

地下牢区域

地下牢1～2

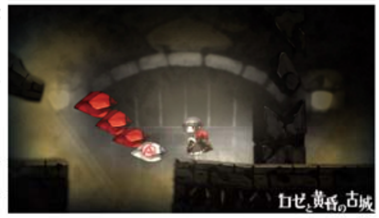
这两个区域是教学部分，主要是让大家学习操作的，按照提示往前走即可。地下牢2区域在被石头挡住的地方往回走，能拿到**“いばらの研究日志01”**，往回走到尽头会遇到一个被压死的士兵，吸取他的血获得**“士兵の记忆”**，之后继续往右走能拿到**“いばらの研究日志02”和“03”**。



地下牢3

第一个悬崖处要小心上方有石头掉下来。吸掉这块石头的血往右走赋予前面长方形的石头让它落下就能就行前进。区域中间有一个Checkpoint，过了Checkpoint之后能拿到“いばらの研究日志04”。继续往前走会看到地上有一个缺口，从缺口下去拿到“いばらの研究日志05”，之后按照提示长按SELECT键自杀回到Checkpoint。





后面是有4块石头落下的悬崖，虽然将身前那块落下的石头的血抽走就能连接成桥过对面，但是这个场景的上层有一个记忆收集，要先上去拿。方法就是先站在悬崖边，将从左往右数第三块石头的血抽走，然后在第二块石头落下来之前迅速跳过去——注意静止的位置一定要控制得够低，否则萝洁可能跳不上去。到达悬崖的对面之后，将石头复原。然后等最右边的石头落到眼前时抽血——同样也要注意高度控制——这样就能连接出通往上层的路。在上层可以拿到**“囚人の记忆”**。

接下来的场景要先将血给长方形的砖块让其落下，然后抽走血再赋予“L”型的石头，这样才能到达出口。

地下牢4

进来这个区域后注意门口附近有落石。来到下层最左侧会触发遇到巨人的剧情，用L/R键切换控制巨人帮助萝洁扔掉牢笼，然后就可以两人一起前进了。上楼梯的时候捡起路上的红色凳子，然后放到楼梯下一个凹槽里面，这样巨人才能继续前进。之后让萝洁吸走凳子的血，走到楼梯上面输血给挡道的石头，然后让巨人把石头搬开即可。



地下牢5

先让巨人把萝洁扔上台阶，之后要注意上方落下来的石头机关，让萝洁吸掉这个机关的血，然后赋予到凳子上，让巨人用这个凳子垫脚上来这个台阶然后继续前进。

过了机关之后后面有一堆荆棘，这里一定要先把萝洁扔到对面，然后再让巨人自己过去。直接抱着萝洁过去的话她会被刺死。

后面的斜坡那里记得让巨人走在前面因为会有石头滚下来，石头滚下来之后让巨人拿起石头，走上斜坡把石头放进缺口那里，然后让萝洁吸走石头的血，赋予到“L”型石头上，这样就可以两人一起离开。

Tips 萝洁不会被摔死的最大高度大约是3倍身高左右。

地下牢6

进入这个区域之后让巨人一直抱着萝洁前进，到第二个落石机关落下来之后，跳到这个机关的上面升上去。升上顶层之后让巨人把萝洁往左边扔过去，能拿到一个收集**"庭师の记忆"**。继续前进就能见到 Checkpoint。

Checkpoint 之后走到下一个落石机关的后面，让萝洁给长凳子输血，然后用凳子垫脚跳到石机关的上面升上去，升上去之后放下萝洁，要放远一点，然后巨人下去把下面的长凳也拿上来。

来到最上层之后，还会有一个落石机关，同样是用刚刚的凳子垫脚，然后让巨人抱着萝洁跳到机关上面升上去，上去之后往左侧走，让萝洁吸掉小凳子的血赋予给浮在空中的钥匙，钥匙就会落下，最后让巨人抱着萝洁一起下去。拿到钥匙就能解开门锁离开。

开门上了楼梯之后还能拿到**"いばらの研究日志09"**，并且能找到第一个血之水晶。吸掉血之水晶的血之后就能看到地下牢区域有哪些收集还没拿到了。

计时塔下层→处刑ノ间1→谒见ノ间→城门ノ廊



穿过没有东西的计时塔下层来到处刑ノ间1（进来的时候提示是"???"）获得**"いばらの研究日志06"**，走到第二层中间的处刑台上调查那个荆棘环，献上自己的鲜血之后就能让中央的荆棘封印打开。进入谒见ノ间，走到王座前面触发剧情获得**"ロゼの王冠"**，继续往左走到达城门ノ廊。吸掉地上士兵的血能获得**"门番の记忆"**，从记忆中我们可以得知打开城门的需要开两个把手，把手的位置分别在中庭和武器库两个地方。回去谒见ノ间可以找到通往这两个地方的门，但是目前中庭那边还不能去，所以先从"武器库への扉"进入"处刑ノ间2"，同样是去上层献血解开大门。



武器库区域

武器库1

第一个机关门只要踩上去，然后把机关的血吸掉就能让其保持在开门的状态，继续前进从楼梯下去之后，有一快长条石头当桥的场景，巨人先不要过桥让萝洁一个人过去，到对面见到敌人之后马上往回跑回到巨人身边，然后等两个敌人都上桥之后给桥输血就能让桥连同两个敌人一起掉下去。桥再次落下来的时候吸血让其重新静止,这样就能过去了。

武器库2

这个区域正中央有一个物件堆，巨人可以在这个物件堆里无限地搬桶子出来。先用桶子杀掉物件堆附近的杂兵，然后让小萝洁从铁门右边的楼梯下去，下层这边中央有一大堆敌人，先走过去吸引敌人的注意让它们开始运动，然后马上往左走，走到小台阶上面敌人就无法伤害到萝洁了。之后巨人从上层将桶子往右侧的小通道扔，让桶子滚到下层杀死敌人。全部敌人都杀死之后，小萝洁就能去拉把手打开铁门。



这个把手只能打开铁门的一半，只能够让萝洁走过去，巨人还不行，萝洁过去之后让落下的石头停止在悬崖之间，然后踩着那块石头过去推动另一个把手，这样就能让两扇门同时打开，离开这里。

武器库3

先让巨人站在投石机上面，让萝洁推把手把巨人扔上去，巨人把上面的红色石头拿下来，让萝洁洗掉红色石头的血。接着轮到巨人把萝洁扔上去，让萝洁输血给上面的机关，踩上去让下面的门打开之后，重新吸掉机关的血，然后沿着楼梯下来，这样就可以过去门的另一边。过去之前要记得把身上的血放回长条的石块里面，因为后面收集会用到。

来到后半部分先让巨人把萝洁扔到上层碰到Checkpoint，之后巨人从下面前进。巨人先穿过荆棘路，然后用投石机和桶子把中间层的敌人杀死，之后萝洁就可以安全地下来了。拿到钥匙然后就能打开闸门，不过这里还有一个收集要拿。

由于收集的位置正好在荆棘从里面，萝洁没办法直接进去拿。此时巨人要再拿一个桶子出来，萝洁可以进入这些桶子的里面，这样就可以让巨人把萝洁搬荆棘丛了。但即使搬了进去，萝洁一出来还是会死的。所以巨人要去之前的区域把长条的石块拿过来，用石块垫着，然后躲开荆棘把桶放上去，这样萝洁才能出来。吸掉地上的血能获得**"シスタ－の记忆"**。



▲注意放置石条的时候要留点位置出来，这样萝洁才能吸到下面的血。

武器库4

从武器库3坍塌的地方来到武器库4，萝洁会落到一个桶子里面。巨人先拿起这个桶子往左边扔过悬崖，让桶子沿着斜坡将路上所有敌人压死，到最后会压到一个机关按钮上。此时巨人这边也有一块石头落下来，正好可以当桥过去。跟萝洁汇合之后，萝洁踩住上面的机关并吸掉血让其维持开门的状态，这样就能来到另一边。

区域的后半部分继续把萝洁扔到上层，然后巨人自己从下面穿过荆棘路到左下角，这边会看到一个投石机。先搬起左下角落里的长条石头然后站到投石机上，然后在上层萝洁把血灌输到把手上，拉动把手让巨人跳到上层，然后巨人自己拉升降机上去最上面。此时在巨人前面的是一个断裂的走廊（上面有条无法上去的楼梯），而且手上的长石板做桥不够长。解决方法是先把石板扔过对面，然后马上切换到萝洁，石板会慢慢



地滑下来，等滑到上图中的位置（注意不要让石板掉了下去）的时候让萝洁吸走石板的血，这样巨人就能过来了。巨人过来萝洁所在的楼层，走到右端会看到上层有个士兵的尸体，可以把萝洁扔上去，这样就能吸到士兵尸体的血，获得**“守卫の记忆”**。

回去刚刚那块石板那里，让萝洁跳上去，沿着楼梯爬上最顶层，踩下上面的开门机关打开铁门，巨人就可以从刚刚升降梯的楼层过去。从铁门后汇合进入下一个房间。

武器库5

第一个机关门还是用老方法，踩下机关然后抽血，但是巨人要先过去，之后萝洁给机关回复血的同时要在门落下之前过去（这是为了处理掉玫瑰上的血，涉及到后面的收集）。

升降梯会把我们带到3楼，3楼是布满了荆棘的路，巨人可以自己过去，而萝洁要用梯子自己去2楼，2楼有个杂兵，可以利用场地中间的桶子躲过去。来到右侧的升降机。操纵把手分别来到4楼和5楼，萝洁用4楼的把手打开5楼的门。再次把右侧的升降机降下去然后再升上来，快到的时候萝洁可以跳到升降机上面，这样就可以来到巨人所在的5楼。吸收5楼地上的血迹可以获得**“看守の记忆”**，但很遗憾，由于之后无法控制电梯，所以只能自杀回去（收集还是算拿到了的）。

按照之前的步骤重新走一遍（同样建议把身上的血放掉，方便后面解谜），这次萝洁来到4楼而巨人在5楼，5楼的地上其实有个缺口可以扔桶子下去的（具体位置可参考背景的牌子提示），从缺口把桶子扔下去，萝洁就可以躲过4楼的两个敌人到达Checkpoint。

穿过Checkpoint之后，来到房间的左侧区域。萝洁拉下这边的把手就可以打开5楼挡住巨人的铁门。不过就在此时，萝洁正前方有一大波敌人靠近。此时巨人要火速穿过两个铁门来到萝洁的上层并为她丢下一个桶子，否则萝洁就会被“麻美学姐”了。在切换到巨人视点之前还有一件事要做，就是要踩下前面的开门机关，不然巨人无法过来。此时如果在最初那个开门机关那里有把血放掉的话，这里就可以直接吸掉这个开门机关的血然后缩到后面，如果之前没有放血，那这里就只能让萝洁一直站在机关上，留给巨人的时间也更紧迫。

躲过了杂兵之后，控制萝洁到走廊最左端上去给巨人开门即可。

这个房间的最后一部分还有一个投石机，把萝洁放上去，弹到上面的平台之后给上面的钥匙输血（如果没血的话可以从下面的大砖块里拿），拿到钥匙打开最后的门之后就能进入下一个房间。



武器库6

这个区域中间有一块大石挡住去路，连巨人都无法搬开，要用上层的大炮才能炸开。此时先往右侧走，见到楼梯之后让萝洁自己爬下去。到最下面能找到第一个Checkpoint，往左走可以从石块那里吸到第一次血。之后由于无法原路返回，所以只能爬楼梯上去，并且用血恢复针刺陷阱前进，这条针刺路的尽头有一条往下走的楼梯。等最后一组针刺升上去的时候，吸掉倒数第二组针刺的血让机关停止，然后从楼梯下去，这样就能拿到血了。

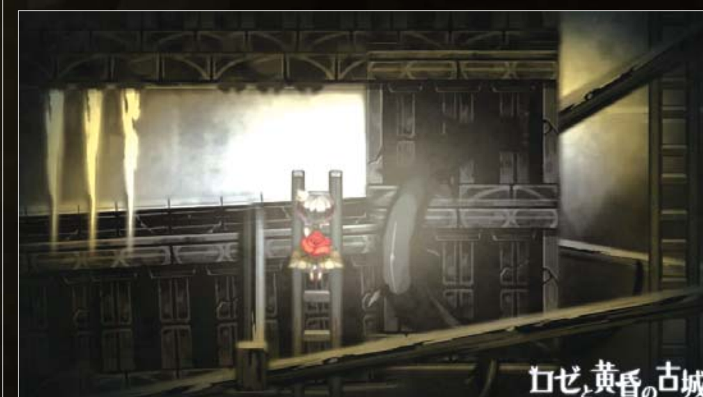
回去Checkpoint往右走，踩下开门机关让上面挡住巨人的门打开，巨人往右走穿过荆棘路来到房间的右侧区域。右侧有个不断地在悬崖上落下的桶子，先站在升降梯边沿把桶接住，然后往右边扔出去，桶会滚下去触发下面的机关。中间的铁闸就会打开。此时巨人就能将里面的凳子搬出来了。

搬5张长凳子出来，然后在将它们叠在较短的那条梯子下面（第5张可以用投石机扔上去），之后让带血状态的萝洁站在投石机上扔上去，正好能扔到凳子高台上面。爬上楼梯给大炮输血，拉下把手就能炸开障碍继续前进。



武器库7

进入武器库7就能找到城门大桥的其中一个把手，拨动把手之后就能从后面的门回到谒见ノ间，下一步前往中庭。



中庭区域

中庭1

在中庭区域因为某种原因萝洁背后的玫瑰无法使出能力，中庭1区域的最右侧能够拿到一个血之喷壶（**血のジョウロ**），这个喷壶是血之力的临时取代品。血之喷壶使用方法是长按□键浇水（血），用这个功能可以给场景里特定的物件赋予血液，但是血壶里的血是有限的，血量在画面右上角显示出来。没血的时候要到特定的场景中的红色喷水池中取血。



给喷水池左边的小幼苗浇水（注意巨人也要站在旁边），浇一格就能让幼苗会长大并且把萝洁升上上面的平台。

Tips | 萝洁脑袋勉强能承受最大冲击力大约是被比她脑袋小的石头砸到。

中庭2

巨人先一个人直线往前走，穿过荆棘丛之后下斜坡的时候捡起地上的蠕虫扔到后面的巨大捕蝇草里面让它闭嘴，然后继续往前走落到最下方。切换到萝洁视点，萝洁从起点沿着梯子走到最底下会有一个Checkpoint，之后往左走。走到下层正中间能找到喷血池，取水之后给右边的幼苗浇水升上上层平台能见到第二个Checkpoint，触碰后面的血迹可以获得收集**“乳母の记忆”**。取得记忆之后往左走就能看到第二棵巨大的捕蝇草，站在这个高台的边沿把下面的蠕虫引到捕蝇草里吃掉（注意自己不要掉下去），这样就可以跟巨人汇合离开了。

关于蠕虫

蠕虫是中庭区域出现的特殊敌人，这种敌人虽然会攻击萝洁，但是萝洁跳到它们背上是安全的。巨人也可以直接搬起蠕虫，并且会用于中庭区域的很多解谜（大多是用来喂捕蝇草）。蠕虫如果头尾没有伸出针刺或者卷成一团的话就不会伤害萝洁的，但如果它们看到萝洁就会伸出针刺进入攻击状态。哪怕萝洁跟它们不在一个平台上，只要x轴的距离接近它们就会发现并且开始追萝洁，偶尔也要利用这个特点把它们引诱到特定地方。

中庭3

第一部分先让萝洁一个人前进，跳到蠕虫背上就能沿着钢丝走过悬崖，利用最左边的蘑菇丛*跳到房间最上面的平台，之后往右走能看到一个花盆，把花盆推下两层，落到之前有荆棘的悬崖口，这样就能让巨人上来，巨人上来之后从右侧的荆棘丛里拿出第二个花盘，放到平台的边沿上。之后还要下去悬崖边把钢丝上的蠕虫抓起来，此时萝洁也要下去当诱饵。抓到蠕虫之后就让萝洁给花盘浇水升到最上面。往右走到蘑菇丛那边可以看到一棵巨大的捕蝇草，把刚刚的蠕虫扔进去，然后就可以抱着萝洁一起离开了。

*在蘑菇丛上跳跃的时候是可以看准时机按 × 键提升跳跃高度的。

中庭4

跟巨人一起落到下面的蘑菇丛会在左边看到Checkpoint（这个场景有个奖杯，具体参看后文奖杯部分），先在Checkpoint附近放下萝洁，然后巨人到蘑菇丛的右边能看到很多卷成一团的蠕虫，抓起蠕虫回到Checkpoint，前面是一个很宽的悬崖，要把蠕虫扔过去，在悬崖上的蘑菇上弹两下投进悬崖对面的捕蝇草嘴巴内。巨人的投掷从按键到执行是有延迟的，因此可以站在悬崖边按了□键之后再马上跳起，这样就能以更高的高度投出，正好能扔进对面的捕蝇草嘴里。捕蝇草闭嘴之后让巨人用同样的方法把萝洁扔过去。

萝洁过去之后，先爬上楼梯取血，然后继续往上走会遇到一棵巨大的捕蝇草，场景上方还有一只蠕虫，从下面引诱蠕虫把它引到捕蝇草的嘴里，萝洁就可以通过。沿着斜坡往右走，能在尽头找到一个花盘。把花盘推下去，之后自己跳下去之前记得碰一下悬崖边的血迹取得收集**“メイドの记忆”**。落到下面正好有蘑菇丛垫着，让巨人拿起花盘放到悬崖边，然后浇血，植物升起的高度正好能让巨人跳到对面的蘑菇上，然后利用弹力跳过悬崖。来到刚刚取血的喷水池那里继续往左走就能离开这个区，注意喷水池旁边的荆棘地带要先把萝洁扔到对面，然后巨人再自己过去。



中庭5

一开始先让萝洁自己一个爬上2楼，去右边的水池取血之后给蠕虫浇血，然后马上爬楼梯上3楼。从3楼引诱蠕虫踩到2楼的机关上打开1楼的门让巨人通过。巨人通过之后会遇到一个坑，坑下面有蘑菇但是时间被停止了。萝洁从3楼另一侧的楼梯下去落到蠕虫的背上，然后微调站位让蠕虫沿着荆棘丝往左边走，同时萝洁给下面的蘑菇浇血。这样巨人就能利用蘑菇跳到坑的另一边。之后，萝洁从左侧的楼梯下去，等蠕虫来到之后落到它的背上，继续沿着荆棘丝往左边走，到达左边之后，爬楼梯下去，下方有一颗植物幼苗，给幼苗浇血（血不够可以到右边的血池里取），这棵幼苗长起来比较大，注意躲开别被连自己都被顶上去。让幼苗把上面的蠕虫顶上去，然后萝洁快速往右跑把蠕虫引到右边去，这样蠕虫就能来到有花盘的平台，让蠕虫把花盘推下来，利用这个花盘就能让巨人来到萝洁所在的平台了。

离开这个区域前还要注意有个收集，回去那棵很大的幼苗那里，巨人站在幼苗旁边，萝洁在2楼给幼苗浇血，幼苗成长起来之后就能把巨人和萝洁都顶上去，之后让巨人抱起萝洁，扔到左上方的平台就能得到**“王の记忆”**。



中庭6→城门ノ廊

来到中庭6，背后的玫瑰就会复活，同时能找到把手让城门口的桥放下来了。然而好不容易放下了铁桥，却还未能出去。因为铁桥后面的大门被荆棘封住了，解开这个荆棘需要到书库的秘录库找线索。回到谒见ノ间往右边走就能找到去书库的大门。当然进入书库之前还是要到处刑ノ间里死一次。

书库区域

书库1

进入书库1会遇到变成了异形的司书，靠近他之后能获得**“司书のメモ1”**。之后身后会多了一辆电梯，跟巨人一起上去然后往右走就能进入下一个房间。

书库2

书库这里开始出现新的谜题，要按照要求用血来完成墙上的挂画才能开门。第一个谜题很简单，要求是“双子兔子”，第二副画上有三个可以输血的点，利用两张带血的地毯，给画里靠上的两个点输血即可完成。

开了第一扇门之后沿着进去并爬梯子上去会遇到第一个Checkpoint，从Checkpoint往右边跳可以落到一个小空间里面，能拿到一个收集**“古本の记忆”**。

从 Checkpoint 旁边的梯子上去之后会看到一个书架，书架里缺了一些书，在周围将 4 本书收集回来之后，按照 4、3、2、1 的顺序放置即可解锁右边电梯的机关，将电梯放下然后跟巨人一起升上有 Checkpoint 的楼层就能进入下一个区域。



书库 2 的右侧还有很大的一片区域，那里暂时无法探索。

书库3

房间的最右侧捡到**“绘本”**放进书架，书架就会挪开出现一个升降梯和把手，跟巨人一起进去升降梯升上去，上面会遇到第二个书架。书架缺了两本书，其中一本**“とり图鉴”**（鸟类图鉴）可以在书架右边找到，第二本**“さかな图鉴”**（鱼类图鉴）在书架的右侧，要拿到这本书需要巨人帮忙将萝洁扔上去。将两本书放进书架，其中鸟图鉴放右边。放好书之后书架就会挪开，电梯就可以继续往上升了。

到第三层会遇到第三个书架挡住，同样是捡起周围的书放进书架，书就放在旁边，分别是**“诗集あかつき”“诗集たそがれ”“诗集まよなか”**，放置书本的顺序根据图案从左到右分别是：圆形、半圆、弯月。

解开了这个书架之后，先让萝洁站到电梯上面，然后巨人从电梯内部拉动把手升上去，萝洁就能到达最顶层。（如果萝洁跟巨人都在电梯内的话，可以先让电梯升到最高让萝洁出去，然后巨人降下电梯在升上来，萝洁看准时机落到电梯顶上即可。）在最顶层的左边角落能找到**“天文学の本”**，这个就是司书老人之前让萝洁帮忙找的东西。拿着这本书站在电梯顶上，然后控制巨人把电梯降下去。到最底下的时候萝洁再下来就不怕摔死了。把书拿回书库 1 交给司书，他就会很高兴地把钥匙交给萝洁，并且能获得**“司书のメモ 2”**。

然后回去书库 3，电梯升到最顶的时候原本那里被上锁的门就能打开了。

过了 Checkpoint 之后往右走，注意 Checkpoint 右边萝洁自己爬楼梯下去，巨人则穿过荆棘跳下去。从最右面的出口离开可以到达书库 4。



书库4

书库 4 中又有一个壁画谜题，壁画同样有三个输血点（原本画上的血迹不用管），将凳子和地毯上的血转移到画里面偏左的两个点里面即可开门。

接下来是 4 连壁画的谜题，四幅画的标题分别是“观星者”“夜空”“夜空”“观月者”。按照图中的提示进行“绘画”即可开门。开了门来到下面，从左边的出口离开可以回到书库 2 原本不能进入的地方。离开之前记得让萝洁顺手拿走地上的**“うさきの像”**。





书库2（右侧）

这边要解一幅大型挂画的谜，画的主题是城堡。先让巨人乘坐升降梯到上层将三个罐拿下来，然后吸走三个罐子的血放到画里面，大壁画上有三个输血点，把血全部涂上去就基本完成，但还差最后一个步骤，因为画上面多了一个罐子的印。这里需要先吸掉电梯的血，然后转移到那个特别高的罐子上，然后让巨人移动罐子跟壁画上的血迹重合，最后让萝洁吸掉罐子上的血，挡住画上面的血迹，这样挂画才算完成。

解开这扇门之后带着兔子像回去书库 1 给司书。司书就会愉快地把**“绘本 2”**交给萝洁，同时能获得**“司书のメモ 3”**。这次司书要求我们帮忙找“小队长の兜”。



沿路从书库 2→书库 4→书库 3 的路线返回书库 3。把“绘本 2”放进书架，书架挪开之后出现梯子，上去之后控制上面电梯把巨人也带上来，从右边离开就能进入书库 5。

书库5

门口会看到一个大书架并且有 4 本书的空缺，要把这些书都找回来，下面所说的 4 本书取得顺序随意。

先往右走，从房间最右边的梯子下去可以找到第一个 Checkpoint，用升降机将巨人也降下来，然后在下层往左走，左下角可以看到一堆木凳子和一些针刺，还有一本时间静止了的书，先让巨人铺好凳子挡住针刺，然后把萝洁扔上去。萝洁吸掉凳子的血转移到梅花图案的书上，这样就能获得第一本书以及收集**“クローバーの日志”**。

书库 5 一共有 4 层，而右边的升降机是 3 层结构的，所以只要让其中一人负责控制电梯，另外一人站在电梯顶上就能到达所有的楼层。先让萝洁控制电梯，把巨人升到 4 楼，然后往左走穿过荆棘路，到尽头把推动把手让书架掉下来，从那个书架上就能获得第二本书（黑桃图案），获得收集**“スペードの日志”**。

接着换巨人来控制升降机，萝洁上去 3 楼。3 楼左边的空间有一幅画，画上面有 4 瓶花，先吸掉凳子上的血转移到画上，然后记住红色花瓶的位置（就是左起第 1 和第 3 瓶），然后到 3 楼的右边会看到 4 个修女的石像，根据刚刚图画的提示给左起第 1 和第 3 个石像上色。这样就能解开旁边的书架机关获得第 3 本书（方块图案），并且获得收集**“ダイヤの日志”**。

还是巨人操作升降机，把萝洁升到第 4 层，往右走会看到一幅画，吸掉地毯上的血，给画里面左下角的点输血就能让画变成一个红心的图案、第 4 本书（红心图案）也会落下来，并且获得**“ハートの日志”**。

从左到右按照方块、黑桃、红心、梅花的顺序把书放回书架即可解开远处的门离开这个房间。离开之前记得顺手让萝洁捡走地上的“小队长の兜”。



Tips | 打开START键查看的地图是有直接传送的功能的。

书库4（右侧）

下楼梯之后要小心点，楼梯下面有个坑，这个坑待会再跳进去，先往左边走能拿到一个收集**“メイド长の记忆”**。

让巨人抱着萝洁从楼梯口的坑跳下去就会看到两幅画，同样要求是以右边的画为基准绘制左边的画。左边的画上面有3个放血点，先将地面，右边壁炉上面的红色布的血转移进去。之后让巨人从左边的Checkpoint那里把长木板搬到左边画的下面，然后将下面木板的血抽进画里面。最后再将凳子摆上去（要跟右边的画摆得一样）。只要椅子的位置正确就能让左边的门打开（萝洁可以不坐在那张凳子上）。



拿回“小队长の兜”回去书库1，发现司书已经自尽了，但是也不再挡住萝洁两人的去路。从他身后的路前进能发现血之水晶，后面的房间通往“秘录库”。

·奖杯“星になる”：注意书库4还有一个相关奖杯，站在壁炉旁边让巨人把萝洁往上面的原本红布的位置扔（要配合跳跃），可以把萝洁扔进隐藏空间。进去隐藏空间之后能捡到一只被诅咒的小猫咪。把小猫咪抱出来，然后扔到壁炉里面去能解锁。



秘录库

进入秘录库之后吸掉落在地上那本书的血，萝洁会看到关于巨人的记忆。获得收集**“古书の记忆”**。之后萝洁会被抓走，巨人也只能一直跟上去，到达回廊区域之后随便往下跳下去即可，从最下面的入口能进入“谒见ノ间 上层”。

坏结局分歧

进入“谒见ノ间 上层”之后会出现一个坏结局的分歧，巨人进来这里之后，会发现萝洁被绑在吊灯的最上面。吊灯上面有两个锁，破坏掉这两个锁的话萝洁就会掉下来。赶紧抱住萝洁往右边的出口离开——一切是这么完美，然而恭喜你进入坏结局了。

右边的出口能回到处刑ノ间，穿过处刑ノ间回到谒见ノ间就会触发坏结局的动画。



坏结局没有对应奖杯，也没有相关收集，不过还是建议大家看一下。剧情结束之后会回到标题画面，再次进入游戏会从巨人刚进入“谒见ノ间 上层”开始。

正确路线

吊灯上面只破坏右边的锁，左边的不要拆，这样吊灯就不会掉下去，而巨人也可以从左边的出口离开了。回到“谒见ノ间”会发现真正的萝洁被绑在王座上。触发救下她的剧情。剧情之后会获得**“巨人の王冠”**，并且解锁奖杯“**ロゼとの绊**”。



让萝洁吸掉王座上的血液能获得收集**“ロゼの记忆”**。往右走就能进入计时塔区域了。

计时塔区域

计时塔下层

从谒见ノ间穿过处刑ノ间就能达到计时塔下层，这里原本被荆棘封住的地方都解锁了。现在可以乘坐升降梯上去。

计时塔1

计时塔1前面一段路都比较简单，都是一些谈不上机关的机关。

过了第一个Checkpoint之后，会出现弹跳板，踩在这些弹跳板上能让巨人跳得更高。前面一段路让巨人抱着萝洁走即可。过了第二个Checkpoint之后，会出现一个钟摆平台，登上这个平台之后建议让巨人放下萝洁，萝洁站在正中央以防被针刺刺到。

到第三个Checkpoint之后，由于通道太窄只能让萝洁一个人前进了。先踩下开门机关然后将机关的血吸掉继续前进，然后将血输入后面的钟摆里，让齿轮加快，前面的跳板就有更强的力量把萝洁弹到上方的区域，弹上去之后往左边降落，得到**“いばらの研究日志11”**。继续往左走把升降梯降下去就能把巨人搬运到上面。



从刚刚跳板弹上来的那个位置下去，回到刚刚输血加速钟摆的位置，先吸掉右边那个大齿轮的血，然后让巨人把萝洁往右边扔过去（如下图），这样就能来到隐藏空间里找到收集**“职工の记忆”**。回去跳板那里弹上去往右走就能离开房间。

计时塔2

这个房间开始出现用把手让木板转动90°的机关，注意所有把手控制的都是整个场景的板子。在第二个机关那里先让巨人把萝洁扔到对面，然后巨人跳到下面的荆棘里，萝洁拉动把手让巨人可以进入前方的空间，而萝洁继续前进，沿着梯子往上爬，爬上去之后用吊钩将巨人钓上来，让巨人进入萝洁下面的楼层。

经过了Checkpoint之后，萝洁先拨动上面的把手让巨人可以下去，巨人拨动下层的把手，让萝洁可以再次爬上梯子。之后巨

人再次拨动把手，让萝洁从第二条楼梯爬上去。巨人沿着斜坡上去，踩下地上的按钮让萝洁上面的大齿轮转动。萝洁跳上齿轮就可以到达齿轮右边，然后让巨人拨动把手让萝洁继续前进。之后萝洁同样踩下地面的机关让下面的齿轮转动，然后巨人就可以继续前进。之后萝洁先拨动把手让巨人进入弹跳板地带，之后先让自己眼前的转板放平，然后把血吸掉，拨动机关，然后站在那块刚刚被吸了血的转板上，把血放回去，转板就会转动让萝洁落到下面巨人所在的地方。接着巨人就可以抱着萝洁一起离开。

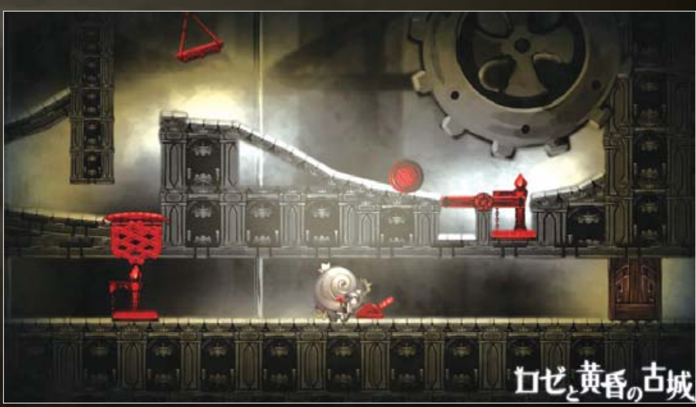
计时塔3

第一部分的解谜比较简单，先让巨人把萝洁扔到上层有地面机关的平台，控制萝洁去平台前方拨动把手，然后踩下刚刚的地面机关让上方的桶子滚下来。桶子滚下来之后就会压住上层的地面机关，此时房间前面的门就会打开，萝洁先进去里面，拨动里面的机关就能把巨人升上来。

过了第一个 Checkpoint 之后又会遇到跳板床地带，因为天花板上有针刺，所以先让巨人单独前进，穿过了跳板地带之后会看到一个巨大的跳板，利用这跳板跳到最高处，往右边降落。切换到萝洁视点，萝洁先跳到跳板地带，弹到高处的时候把上方钟摆的血吸掉，这样跳板的弹力就会降低，不会被后面的钉子刺到了。但是后面的大跳板无法把萝洁弹到最高处，只能弹到左边中间的一条小道里，这里会有第二个 Checkpoint。

从第二个 Checkpoint 往左走，注意不要被齿轮夹死。穿过齿轮组区域可以看到另一个钟摆，给钟摆输血，输血之后记得第一时间吸掉脚下那个巨大齿轮的血，否则自己会被卷到无底深渊去。回去刚刚的巨大跳板那里，现在就能跳到巨人所在的平台了。

第三个 Checkpoint 之后，会遇到一个机关阵，我们要在下面的通道控制上方的机关，让滚筒可以滚到目的地按下按钮。先拨动一次第一个把手让上面的三块木板放平，然后把滚筒放下来，等滚筒快要落到最低处的时候看准时机再次拨动把手，一定要看准时机，不然的话滚筒会往回滚并坏掉。滚筒落到一块跳板上，可以用下面的按钮控制它弹上去，弹之前先往前走拨动第二个把手，让上面的转板放平，然后再把滚筒弹到上方的秋千上滚下来。最后再拨动一次第二个把手，滚筒就会落到按钮上，为我们打开大门。



计时塔4

第一个 Checkpoint 处把萝洁扔上去踩下机关，巨人会被降下去，萝洁继续往右走会见到一台吊臂车，吊臂车上的把手会控制下方挂钩的升降，挂钩在碰到障碍物的时候升降会自动停下来，而车上有两个按钮控制车的左右移动，先控制挂钩绕过荆棘丛把钥匙勾出来，然后让车继续开到最右，萝洁就能拿到钥匙打开右边的门（拿钥匙的时候注意不要碰到钉子）。

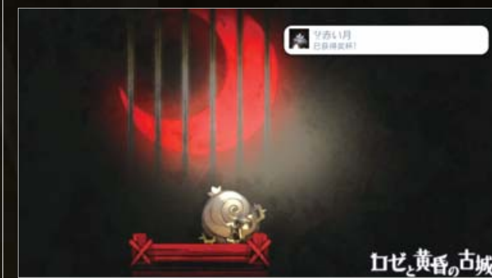
出门之后往下走，吸掉布料上的血再往前走不远处会看到一张静止的长凳，跳到长凳上然后给长凳输血。之后这张长凳就会当做滑板让萝洁滑到最底下。注意这个过程不是纯观赏的，萝洁要适当地左右移动一下控制板的平衡和重心，不然很容易翻车……



下来之后就会来到巨人所在的平台，踩下地面机关并把机关的血吸掉，转移到被机关挡住的把手上，拨动把手，这样就能乘坐升降机升上去上面的出口。注意这个升降机相关的还有两个奖杯！

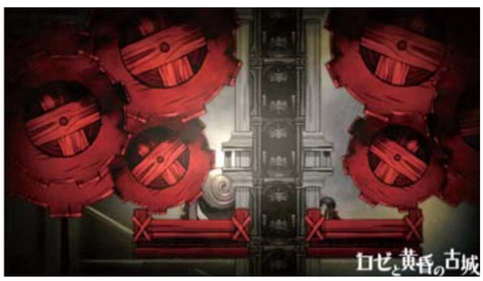
・奖杯“赤い月”： 升到出口楼层之后其实上面还有很高的空间可以升上去的，一直升到最顶上可以看到月亮，并且解锁奖杯。

・奖杯“卵の耐久实验”： 从计时塔5回去计时塔4，先不管把手让巨人跳下去，贴着右边的墙壁下去，落到地面按钮上，开了往下的通道再跳下去落到电梯上。萝洁在上面用把手控制电梯把巨人升到红月的地方，然后让巨人直接从那里跳下来，一直落到最底下就能解锁奖杯。至于实验结果嘛……



计时塔5

直走进入跳板弹上去会看到第一个 Checkpoint，之后要分开行动，巨人用跳板跳到左边的通道，穿过荆棘走到上方的机关处，而萝洁则从 Checkpoint 往右边走，注意踩下跳板弹上去的时候要吸掉齿轮的血让它静止，否则萝洁上不去。两人会来到一个升降机的左右两侧，要将两边的把手都拉下来升降机才会上升，上升的途中还会有很多机关，比如天花板，还有突然伸出来的荆棘等等。基本原则就是看到把手都要想方设法去拨动一下，这样才能避免死亡。此外，萝洁的站位最好别太靠近边缘。



上到最顶层的时候就能找到血之水晶，并且可以离开这个区域。

计时塔 上层 BOSS战：ブラン

游戏到目前为止第一场 BOSS 战，对手是萝洁曾经的好友ブラン。虽然我方几乎受到任何攻击都是一击死，但 BOSS 的攻击很模式化，死多几次之后自然会知道怎么打的了。

战斗只要给予 BOSS 三次伤害就能结束，不过 BOSS 每受到一次伤害，攻击模式就会发生改变。无论是哪一个阶段，BOSS 攻击的主要方式都是落下红色的种子，并且让种子长出荆棘来攻击萝洁，只是荆棘的生长方式不同而已。而给予 BOSS 伤害的惟一方法，就是先吸掉这些种子的血让其静止，然后等 BOSS 走过来的时候把血转移回去让种子攻击 BOSS。当然因为从输血到种

子长出荆棘是有很长延迟的，所以输血要提前预判。

第一阶段：BOSS会在场上铺下种子，种子落地大概一两秒左右就会长出垂直的荆棘，站在种子之间的间隔可以安全躲过。种子会铺两次（两次位置不同，但都是固定的）。铺完两次种子之后，BOSS会命令场景两边的荆棘落下针刺雨，针刺雨可以用巨人去抵挡，或者站在场地正中央就不会有事，下完针刺雨之后，BOSS就会移动到场地的另一边。注意后面不管哪个阶段，BOSS移动之前都会下一次针刺雨，而且都可以在场地正中央躲过。第一阶段很简单，只操作萝洁一人即可，先站在场地正中央，等第一次落下种子的时候吸掉中间那颗种子的血。躲过第二次铺种子和荆棘雨之后站在这棵种子附近，等BOSS大概迈出一步左右就给这颗种子输血，顺利的话正好能刺到BOSS。

第二阶段：BOSS会用荆棘把萝洁绑起来，萝洁无法走动只能让巨人搬运她，但是吸血能力依然可以使用。这一阶段BOSS同样会落下两次种子，不过每次只有两颗，而且位置都一样。注意这次的种子种出来的荆棘是像拱桥那样生长的。第一次的两颗种子会往场地的左右两端攻击，而第二次会攻击中央。落下两次种子之后就是针刺雨→BOSS换边，这样的套路。打法是看到第一次种子落下的时候，在种子所在位置放下萝洁，然后马上控制萝洁吸血。之后迅速让巨人重新抱起萝洁，走到场地的两边躲过第二次种子的攻击。之后回到中间放下萝洁，注意位置要放在萝洁的能力能给种子输血同时，不会遭到种子攻击的位置。巨人替萝洁挡掉针刺雨之后，切换回萝洁，提前预判BOSS走过来的时机向种子输血给BOSS造成伤害——因为这次的种子生长轨迹是拱桥型的，所以预判难度更低。

第三阶段：最难的阶段，BOSS会将巨人绑起来，只有萝洁一个人能动。所以进入这个阶段的时候记得先让巨人站在场地正中央，这样待会可以帮忙挡针刺雨。这次BOSS会铺4次种子才移动一次。前两批跟第一阶段一样，是垂直的荆棘，但是落下来的种子更加大颗，长出来的荆棘更粗，可以回避的空间更少。担心躲不过的话可以在第二次种子落下的时候，先将会威胁到自己的那颗种子的血吸走，等其他荆棘消失之后再把血输回去。第3、4批落下来的种子则是拱桥型生长的，而且像第一阶段那样铺下来。全部生长出来的话能无死角攻击全场！所以一定要吸掉其中一颗的血，错开它们生长的时间来躲避。这里一定要记住，**第3次的种子会往左边生长，而第4次的种子则往右边生长**。即第3批种子吸掉其中一颗的血之后，要站在这颗种子的左边躲避，等其他种子都生长完了之后，走到种子的右边把血输回去，而第4次则要站在被吸血的种子右边回避，之后站在种子的左边，躲过针刺雨之后看准BOSS快要走到种子右边的时候把血输回去，成功给BOSS造成伤害的话就能结束战斗。



普通结局

打赢ブラン之后就会进入普通结局。结局剧情之后会回到标题画面，再次进入游戏就会开启新的迷宫。另外，前往新迷宫之前可以回去之前计时塔的上层，能够拿到血之砂时计，有了这个就可以查看到前面每个房间通过时花费了多少时间。还有吸掉ブラン摔下去的那个悬崖边的血迹可以得到收集**“ブランの记忆”**。

深层ノ廊区域

谒见ノ间→处刑ノ间

重新进入游戏之后会提示地下传来了什么崩塌了的声音，前往地下牢4，一直走下去这里多了一条通道，通往处刑ノ间5，解除封印的条件是血之记忆要获得了16个以上，即目前为止全部能取得的全部记忆。如果有遗漏的话现在就回去拿吧。



深层ノ廊1

进来之后直线往左走见到第一个Checkpoint，尽头能拿到收集**“ヴィオラの日记1”**。下面还有一个收集，大家可以按照这里介绍的方法去拿。

吸掉Checkpoint旁边那块布的血，转移到地上的岩石那里让岩石落下，然后让巨人抱着萝洁跳下去。下去之后记得让萝洁把刚刚那块石头上的血吸回来。继续跳下去会落到一块单独的岩石平台上，在这个平台的左边落下，就能来到图中的岩石陆地带（下面都是蘑菇，就算掉下去也不会死），从图中的位置将萝洁扔过去，萝洁继续往左走并且将血液转移到再前一点的石块中，让其落到其他石块上。这样就可以进入左侧的空间拿到**“ヴィオラの日记2”**。

落到最下面的蘑菇地带往右走很快就会看到Checkpoint，之后让巨人抱着萝洁进入齿轮区域，进去之前如果萝洁身上有血的话，记得先找一块石头放掉，否则到了下面可能要重来。这些齿轮都是不会运作的，穿过齿轮区域乘坐深处的升降机到达底部，左边会见到第三个Checkpoint，接着继续往左走。回来到一个有捕蝇草的场景。让巨人放下萝洁往左走，穿过荆棘丛到投石机更左一点的地方能看到一只蠕虫球从空中落下，接住它之后把它放到投石机上，弹射到捕蝇草那边。不过不知道制作人是故意还是无意，蠕虫很难弹射到捕蝇草那边，放的位置要很靠近投石机的中间才行。各位可能要多试几次。喂了捕蝇草之后，萝洁就可以上去拿钥匙，然后回去刚刚Checkpoint那边，往右走开门进入下一个区域。注意拿了钥匙之后小心别死掉，否则前功尽弃了。



· **奖杯“ヒナの空中漫步”**：这个区域还有一个相关的奖杯，就是不碰地下的蘑菇过关，方法也很简单，只要从上面下落的时候贴着右边下去，落到岩石阵的时候基本上就是第二个Checkpoint附近了。这个奖杯可以拿了收集过了这个区域以后再回来拿。

深层ノ廊2

经过了第一个 Checkpoint 之后乘电梯下去，接着下面有一个书架挡住电梯，先让巨人抱着萝洁从左边下去，往左走会看到一个有石堆的场景，萝洁先沿着梯子上去。然后巨人拿起一块石块往荆棘丛里里扔，里面其实有一块弹板，萝洁从上面走过去，等石块弹起来的时候把血吸掉，然后自己跳到石板上面，这样就可以乘着石板升到场景的顶端。这里要注意，因为弹板上布满了针刺，所以石块落下的时候如果萝洁站在上面的话是会死的。石块被弹到最高点时候还能拿到一个收集 **“ヴィオラの日记 3”**，怕来不及拿的话可以先跳到右侧的平台上，先把我们要找的书拿到手，然后等石块再次上来的时候把血吸掉，再次跳上去看准位置拿收集。拿到书之后从右边下去，注意高度不要摔死了。下去之后让萝洁把书放进书架，然后爬上楼梯控制电梯下去底部，巨人自己跳下来就行了。

接下来这个场景跟之前计时塔 3 的有点像，我们要在上层控制机关，让下面的铁球能够按着道路滚到终点，同时为我们解锁机关。这里我们一共要过三道闸门。如果没有成功过去的话可以搭乘电梯从最顶层回到起点。

一开始只要按住地面的按键让滚球顺利滚过去，然后我们马上跟上即可通过第一道闸门。过了第一道闸门之后，可以先用巨人把萝洁扔到上方的按钮上，并且把血吸走。这样就可以确保滚球从第一道闸门到第二道闸门之间畅通无阻了。之后搭乘升降机回去起点重新再来。通过了第二道闸门之后，原则上只要一直往前走即可通过第三到闸门，但是这附近一个收集 **“ヴィオラの日记 4”** 必须要去拿，位置是通过了第二个闸门之后，拉下把手乘升降机升上去，从上面往回走就能看到——这意味着又要从起点走一遍了。

滚球滚过第三道闸门时开门只有一瞬间，但是不用急，等一下滚球会慢慢地从尽头滚回来，有绝对足够的时间给我们通过的。



深层ノ廊3

进入这个房间之后往左下方一直走下去可以拿到 **“ヴィオラの日记 5”**。

这个房间虽然大但是结构很简单，房间下面正中央是一扇“封印の门”，目前还无法打开，而房间的左下角出口通往深层ノ廊 4，右下角的出口通往深层ノ廊 5。先搜索这两个地方吧。



深层ノ廊4



一个 Checkpoint。

过了第二个 Checkpoint 之后往左走，萝洁先给电梯输血，然后巨人穿过荆棘控制把手让电梯降下去，自己则直接跳下去即可。来到下层从杂物堆里拿出桶子，让萝洁躲进去，然后巨人拿起桶子往左边扔，滚到下面之后萝洁就可以操作电梯的把手了。乘坐电梯来到下面一层会有个 Checkpoint。

之后萝洁和巨人再次被分到上下层，巨人先从上层将长凳子丢下来，然后迅速换萝洁，让她从下面把血吸掉让凳子变成桥过去对面。过桥之后，记得把血转移回去让长凳落下。这样凳子就会回到原来的地方。萝洁往左走到尽头会看到三个杂兵，先爬楼梯上去杂兵所在的楼层（不用担心遭到袭击），在平台边沿站好，然后巨人拿起刚刚的长凳过来，往最左侧扔出去，扔出去之后快速切换到萝洁那边，等长凳下来的时候让其停留在半空中，然后赶紧下楼梯回到最底层。此时巨人就可以去踩前面的机关，让滚筒滚下来，因为前面设置了长凳，因此滚筒能够进入有杂兵的楼层将杂兵消灭掉。这样萝洁就可以爬梯子到最上面控制电梯跟巨人汇合了，控制电梯的时候记得顺手把旁边的 **“ヴィオラの日记 6”** 也拿走，顺便还要让巨人拿一个桶子，后面的解谜要用。一起乘坐电梯上去，接着继续往左走会见到下空间，巨人先把桶子放进电梯内，然后一个人穿过左边的荆棘路，从最里面将蘑菇床搬出来。



接下来的解谜就是让萝洁钻进桶子里，然后让巨人抱着桶子，再配合蘑菇床跳进左上角满是荆棘的空间里。具体方法是蘑菇床搬出来之后放到电梯顶上，放的位置要确保电梯内部的萝洁可以吸到这个蘑菇床的血。之后萝洁进入电梯，巨人负责控制电梯上升，上升到适当的高度之后萝洁吸掉蘑菇床的血让它停留在半空中，蘑菇床并不会影响电梯升降的，之后让电梯回到最下面，萝洁钻进桶子里并由巨人拿起桶子，然后巨人自己操作开关，上升到蘑菇床的位置之后跳上去并利用弹力从左上角满是荆棘的通道进去，进去之后能拿到收集 **“ヴィオラの日记 7”**，此外，里面还有一个碎了的封印机关，将血赋予给这个机关就能让其彻底破坏。成功破坏掉之后会回到深层ノ廊 3。接下来要去深层ノ廊 5。

深层ノ廊5

进入房间搭乘电梯来到第一个 Checkpoint，Checkpoint 的左侧有一个巨大的钟摆，如果吸掉这个钟摆的血液，整个场景除了两位主角，所有物件的时间流逝都会减慢。把钟摆的血吸掉转移到下面的杂物堆，之后萝洁回去 Checkpoint 那里沿着梯子爬上去，站在平台右边缘待机。巨人搬一个长



凳出来，同样过来右边，然后往右侧的弹跳台扔过去。因为钟摆的血已经被吸走了，所以时间流逝减慢，在上层的萝洁可以跳到巨人扔出的长木凳上面，搭乘这块木凳往右上角飞。飞上顶端的时候会看到一块巨大的石头，此时吸掉凳子的血转移到大石头上，然后跳到大石头上慢慢降落，正好降落一点距离之后前方有一个秋千，乘上秋千就可以安全在悬崖对面着陆。这边正好有一个地面按钮，按下去之后巨人那边就会降落一台电梯，巨人登上电梯，然后萝洁离开按钮让电梯把巨人升上去，巨人就可以从上层过来跟萝洁汇合了。成功汇合之后吸掉机关的血，转移到把手上，用把手控制升降机下去就能到达第二个 Checkpoint。

第二个 Checkpoint 右边的悬崖下方有一个弹跳板，而弹跳板上正好有一大块长方形石板在跳，巨人先将萝洁扔到石板上，让萝洁乘着石板升上去，此时要注意左边墙壁上有一个按钮，当快到按钮的位置时吸掉石板的血让其停下来（不停下来的话就会撞到天花板的钉子），然后拉下开关，此时巨人所站着的升降机就会升上去，之后，萝洁继续站在右边的边沿，此时前面还有一块弹上来的石板，跳到石板上，然后迅速给前方的挂钩输血，并且抽掉脚下石板的血让其停下来。先把自己挂在钩子上，然后巨人从上面控制机器，注意绳子一定要放到最底下萝洁才不会被钉子刺到。之后巨人踩着右边的按钮让机器缓慢移动，这样两人就都能度过这个悬崖，到达第三个 Checkpoint。





第三个 Checkpoint 先让萝洁一直往右走，到达有荆棘的地方停下来（如果身上有血的话要事先找 Checkpoint 下面的石头放掉）。巨人从这个地方跳下去，下面是投射机，投射机所在的平台右边能找到收集**“ヴィオラの日记 8”**。之后巨人往左走，走到尽头的悬崖边上会看到一块长条石板不断地落下来，接住石板然后放到投石机上，启动投石机。然后迅速切换到萝洁跳到石板上面，继续往右上角飞过去。飞到最高点的时候会看到两块超大型的石头落下，先给自己脚下的平台吸血，等大石都落下了之后再回复。踩在这个平台上就能直接飞到悬崖对面，找到第二个封印，封印后面有一个收集**“ヴィオラの日记 9”**一定要第一时间去拿了，不然这里上面会有大石头掉下来。大石头掉下来之后，把石头的血吸走转移到快要碎的封印上让其彻底碎裂。第二个封印便随即打开。

封印ノ间 最终BOSS：ヴィオラ

深层ノ廊 4 和 5 的两个封印都解锁之后，深层ノ廊 3 的封印之门就会打开。进去之后就会迎来最终 BOSS 战。

因为很重要所以写在最前面，打倒 BOSS 之后一定要第一时间去吸她溅到地上血完成最后一个收集，因为时间很短，而且很容易错过。

最终 BOSS 主要的攻击手段是召唤荆棘阵列攻击，攻击的路线都有红线提示的，所以看准红线的死角躲避即可。躲过一定次数的攻击之后，BOSS 召唤出来的飞刀就会落下，同时场地内还会出现一只蝙蝠，此时萝洁可以吸收蝙蝠的血转移到飞刀上面，然后马上切换巨人捡起飞刀扔 BOSS，BOSS 受到伤害就会被击落，之后巨人就可以将她扔进场地正中央的处刑台里。重复 3 次即可进入斩杀阶段。跟ブラン一样，BOSS 每受到一次伤害，攻击模式就会发生变化。BOSS 战期间大部分时间控制萝洁即可，巨人因为无视所有伤害，所以只要让他站在场中间，偶尔调整一下位置防止他被打下去即可。



第一阶段：最简单的阶段，虽然线看上去很多，但并非同时攻击，而是以先菱形后长方形的轨迹攻击，攻击死角很多。第 2 次攻击是斜线荆棘攻击，直接躲到场地的最左端即可，躲过这一连串的攻击之后飞刀就会降落而且蝙蝠也会在场地左端出现。



第二阶段：跟第一阶段一样非常简单，不过一开始的横向攻击要萝洁蹲下才能躲过，因此出现红线之后先让萝洁躲开垂直方向的红线，然后要迅速切换到控制巨人，才能让萝洁蹲下来。横向的荆棘消失之后要马上切换回萝洁，因为接下来的两次荆棘攻击都是直接瞄准她的。躲过这两次攻击之后，又会出现斜线攻击，同样是站在场地的左端躲避。攻击结束之后先等飞刀落下来，然后第一时间迅速跑到场地的右端吸蝙蝠的血。注意此时 BOSS 还会继续使用长方形荆棘攻击，不要怂直接冲到蝙蝠那边吸血，速度是来得及的。

第三阶段：第 1、2 次攻击是斜线荆棘，先站在场地左端躲第 1 次，荆棘消失之后要马上往右端冲，因为这两次攻击的间隔时间很短。躲过这两次攻击之后，马上切换到操作巨人让萝洁蹲下躲过接下来的长方形攻击，之后 BOSS 还会使出一次锁定攻击，蝙蝠才会出现。这次的蝙蝠出现在 BOSS 头上很高的地方，需要借助巨人的投掷才能吸到它的血。所以蝙蝠出现之后先不要急，让萝洁蹲下再躲过接下来的一次长方形攻击之后，再搬起萝洁扔上去。

第四阶段：终于进入斩杀阶段了，此时 BOSS 不会再使出恶心的荆棘攻击只会投掷飞刀，萝洁站好安全的位置之后等飞刀下来，飞刀落地后，巨人马上捡起地上的所有飞刀扔向 BOSS。飞刀扔出的瞬间时间就会静止。当空中静止的飞刀达到一定数量之后，原本被 BOSS 抓住的ブラン就会出现，此时萝洁赶紧吸掉地上石头的血液，然后跳起输血给ブラン，ブラン就会让空中的飞刀恢复时间，这样就能击杀最终 BOSS 了。

杀掉 BOSS 之后记得！记得！记得吸地上的血！如果没吸到，通关之后可以再次进来这个房间跟最终 BOSS 再打一遍。

奖杯攻略

奖杯总数	29	铜杯	11	银杯	12	金杯	5	白金	1

杯种	名称	说明
白金	ロゼと黄昏の古城	获得其他全部奖杯
金杯	神速の星	竞速模式总成绩1小时20分00秒以内完成
金杯	美しき最后の蔷薇	击败ヴィオラ（最终BOSS）
金杯	ばらの花束	获得全部血之记忆（共17个）
金杯	闇の中の光	死亡100次
金杯	华より团子	获得所有收集内容（包括11个研究日志、9个ヴィオラ的日记，17个血之记忆，16本书，3个司书的笔记和4件其他道具）
银杯	光速の星	竞速模式总成绩在1小时50分00秒以内完成
银杯	飛び立つ幼子	击败ブラン
银杯	一輪のばら	取得10个血之记忆
银杯	クイックスター	计时塔上层区域竞速模式1分50秒以内完成
银杯	卵の耐久实验	在古城里找一个高低差最大的地方让巨人跳下去，具体参照流程里“计时塔4”部分
银杯	ロゼとの绊	救出真正的萝洁，回避坏结局即可解锁
银杯	血に染まった花	通过深层之廊区域
银杯	ヒナの空中散步	深层之廊1区域不碰到地上的蘑菇通过
银杯	ロゼと片割れ	通过计时塔区域
银杯	金丝雀の知惠	通过书库区域
银杯	赤い月	欣赏到古城里的月亮，具体参照流程里“计时塔4”部分
银杯	缮う种	死亡30次
铜杯	音速の星	竞速模式总成绩在2小时40分00秒内完成
铜杯	ばらの花びら	收集到5种血之记忆
铜杯	スピードスター	深层之廊2区域竞速模式成绩在2分10秒内
铜杯	流星少女	把萝洁投掷100次
铜杯	つまれた蕾	控制巨人利用投掷把萝洁摔死，随便找一个有点高度的楼梯扔下去即可
铜杯	星になる	看到某只动物的死亡，具体参照流程里“书库4（右侧）”部分
铜杯	食花植物	中庭4区域让巨人精准地把萝洁扔进捕蝇草的嘴里
铜杯	蔷薇の支配する庭	通过中庭区域
铜杯	かごの鸟	通过武器库区域
铜杯	届かないさえずり	通过地下牢区域
铜杯	茨道	死亡10次





白金路线

游戏虽然采用了即时存档，但是迷宫里所有区域都可以通过地图菜单快速到达，所以收集或者特定场景限定的奖杯即使漏了也可以轻松补救。按照前文的全收集流程攻略打一遍，所有收集都在第一遍流程中拿了，不要后面回去补。因为血之记忆会影响到能否进入后面的迷宫。

至于结局方面，坏结局可以不达成，普通结局是必定会达成一次才开启最终迷宫的，在最终迷宫打赢最终BOSS就会迎来真结局，真结局达成之后（记得吸最终BOSS留下的血），加上前面的收集，基本上可以解锁本作大部分的奖杯了，剩下的就是挑战竞速模式相关的奖杯即可白金。



竞速模式
タイムアタック/Time Attack

游戏真结局通关之后，打开地图菜单，选择区域的时候可以按△键进去，这样就能进入竞速模式。此时该区域会回到第一次进入时的状态，并且画面上方会出现计时。通过该区域之后就会记录时间成绩。同时，地图菜单中的总时间也会更新。



食花植物

具体位置是中庭4第一个Checkpoint附近，正常解谜流程是要扔蠕虫过去，在对面的蘑菇上弹两下落到捕蝇草的嘴里，这里改成扔萝洁即可，同样要用跳跃投掷，如果捕蝇草没有把萝洁吃掉，可以控制萝洁自己走进去。



冒险的最终章。“德雷克们”

本作除了为系列主角内森·德雷克的故事画上一个完美的句号之外，无论是流程、剧情还是画面，本作都是系列的最高峰，众多让老玩家泪流满面的要素也一并集合在本作当中。冒险终究会有落下帷幕的一日，就让我们来享受这段华丽冒险的最终章吧。

文 三日月 美编 心の永恒

本文对应游戏版本：1.01 本文对应语言版本：繁体中文

首次通关时间：约12小时

神秘海域4 贼途末路	SIE	动作冒险
PS4 Uncharted 4 A Thief's End		中文版
2016年5月10日	本地1人/多人在线	对应年龄：13岁以上
售价为398港币		

操作列表

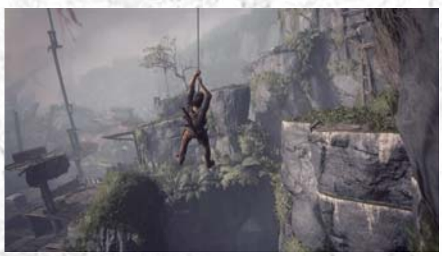
操作说明

键位	作用
×键	跳跃/切换视角肩膀
□键	近身攻击
△键	上弹/反击
○键	进入掩体/翻滚躲闪
L1键	使用绳索
L2键	瞄准/刹车
L3键	标记敌人
R1键	手榴弹
R2键	射击/油门
R3键	瞄准时放大画面
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键↓	找回交通工具
十字键→	切换武器
十字键←	切换武器
触控板	开启笔记
OPTIONS键	暂停菜单

新系统详解

绳索

本作中玩家新加入的装备，使用起来相当简单。在看到画面提示的同时按下L1键即可使用绳索。按下L1并推动摇杆便能往绳索的上方或下方攀爬，在流程中玩家还需要用绳索来拉动木箱，此时按下L1便能自动回收绳索并拉动物体。



即便在绳索上，玩家依然可以使用武器，而且几乎全部武器都可以在绳索上使用，从绳索上跳下同时按着○键还能击倒下方的敌人，威力巨大。

潜行

本作强化了潜行的作用，其系统也发生了相应的变化。除了“惨烈”难度外，在潜行部分中玩家可以通过瞄准敌人再按下L3键来标记敌人，而当敌人觉察到玩家时，其头上会出现警觉槽，槽满后敌人便会发现玩家并开始围攻，但只要玩家快速找个地方躲起来，找不到玩家的敌人会进入搜寻状态并最终关闭警报。



和其他潜行游戏不同的是，敌人的状态都不能通过画面上的提示来判断。玩家只能通过通过敌人的对话和背景音乐来判断敌人现在的状态。另外，本作敌人的巡逻路线相当不确定，随着游戏的进程或者玩家的行动，敌人的巡逻路线也会发生变化。

另外，除了潜行部分外，在平时的战斗中玩家也可以利用 L3 键来标记敌人。而且其标记的判定比较宽松，玩家可以通过连续标记来确定一些在玩家位置难以看清的敌人的位置。

载具



载具也是本作新加入的要素之一，不过操作和其他游戏并没有多大区别。R2 踩油门，L2 倒车或者刹车，□键为手刹。利用载具穿过各种地形是本作的新要素之一。穿越不同地形的方法可以参考下文的流程部分。另外，游戏中有不少需要用到载具的谜题或者收集，被用得最多的便是缆绳。玩家需要在车头取下缆绳，然后往支点绕一圈再按下△键打结。使用完毕后按下△键再按○键便能回收缆绳，十分方便。

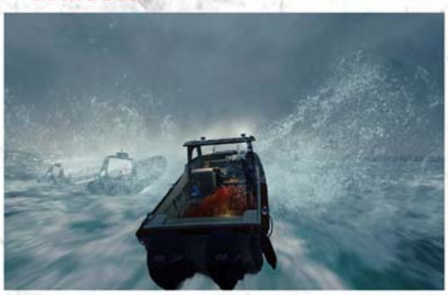
“惨烈”难度流程攻略

本作的“惨烈”难度并不高，由于场景的变大，跟敌人迂回变得更加的简单。而且本作中玩家在“惨烈”难度下比较耐打（和系列之前相比）。更重要的是，玩家利用“奖励”（暂停菜单中选择，通关一次后开启）调出强力武器以及诸如“无限弹药”等有利效果。即便在使用了作弊后也不会影响到难度奖杯的获得，因此可以放心使用。值得注意的是，部分场景会由于剧情以及流程的关系不能选用部分强力武器。

另外由于相关保密协议，本作的全收集、多人部分以及奖杯列表将会放在下期的研究部分，敬请各位读者原谅。

序章

●流程要点



序章相当于一个短暂的教学关卡，玩家只需要开着船往远方小岛的大致方向驶去即可。中途玩家还需要掩护山姆修理引擎，此时子弹是无限的，玩家可以借此来熟悉一下本作的射击手感。

冒险的诱惑

●流程要点



同样的只是一个教学关卡，这次教学的内容为本作的攀爬部分。绳索的操作可以参考前文部分，而玩家也会在这里第一次遭遇到本作新加入的地形之一：斜坡，小心数个需要在斜坡尽头跳跃的场景。在本章节的中途还会有一个本作的掩体以及潜行教学，在掩体间移动时请注意窗旁修女的视线。

炼狱之地

●流程要点



1. 开场便是本作格斗的教学部分，操作和前几作基本一样。□键攻击，在被敌人捉住时按下△键可以脱身并反击，○键可以躲闪敌人攻击，但实际用途不大。第一场格斗战只会持续一段时间后便会结束。

2. 剧情过后便是把上一章节所教的东西学以致用的时间了，把绳索回收后就可以往远方的塔前进了。在往塔顶前进的时候还需要玩家利用绳索扯下窗户的木板。

3. 在塔顶变回遇到本作的第一个谜题，谜题的解法也很简单。首先玩家需要调查门右边墙上的图案后，之后查看信件，再按照操作提示折叠信件就能得到线索。之后只要把两个图案上对应的星座代表的数字相加，其结果字便是玩家需要按下石块上的数字，而玩家需要按下的数字为Ⅻ（12）

4. 洗衣间的战斗是本作第一场“群殴”，当玩家操作的主角接近其他同伴时，其近身攻击会变成威力巨大的合作攻击，可以将敌人一击必杀，实用度颇高，玩家不妨可以在今后的流程中多用。



5. 最后的逃亡部分没有难度，玩家只需要跟着 NPC 一路逃跑即可。

马来西亚的工作

●流程要点

1. 在海底寻找箱子的流程中，其中一个箱子在游出货柜的右方，另一个则被货柜压着，玩家需要把货柜拉起才能够到。

2. 给缆绳打结的方法和现实一样，把绳子延柱子绕成一圈后按下△键即可打成一个结。在接下来的流程中玩家还会遇到多次，在打结后再按下△键即可把结解开，按下○键就可以把缆绳松开。当然，现在玩家无需把缆绳松开。



正常的人生

●流程要点

全是剧情的一章，虽然有操作部分但没有难点，玩家只需要感受由顽皮狗带给玩家的那份满满的情怀即可。





海克特・阿卡扎

●流程要点

1. 不算序章，这是游戏中玩家遇到的第一场正式战斗。不过由于敌方和我方队友的火力不成正比，虽然在这部分玩家拿不到什么好的武器，但也不至于陷入苦战。

2. 本章节的战斗简单而言便是跟在队友屁股后面跑，中途会有几个固定的情节，随行的队友会因此牺牲。他们身上的枪可比狱警们好多了，别忘了捡起来。



3. 在院子里玩家会遇到来自哨塔的攻击，火力相当猛烈，不过只要玩家找个掩体躲起来即可，不消一会哨塔便会被“剧情杀”。值得注意的是掩体不太经打，在掩体快被破坏时别忘了更换掩体。

一日盗贼……

●流程要点

1. 开始时的跳跃部分只要跟着山姆走就可以了，在攀爬的途中还需要等一会山姆并和他“换位”才能继续前进。



2. 在利用绳索荡到对面后，玩家需要攀爬到前面左方的柱子背面才能继续前进，上去后还需要等待山姆扔绳索。

3. 偷钥匙卡的部分，玩家需要按下L2键把视线聚焦到指定位置，只要位置正确计量槽便能增长。满了之后再次按下△键就能把钥匙卡偷走。作为目标的服务员在玩家初始位置的右前方柱子旁。如果失败的话也无需担心，山姆会登场并帮玩家一把。

4. 在酒库行动的环节中只要拉动酒桶打开通路即可，最后玩家还需要利用酒桶当做垫脚到达高处的通风口。



5. 寻找砸锁用的撬棍时，系统默认玩家需要搜寻一定数量的地点后才能“找到”，老老实实地搜刮吧。

熄灯时

●流程要点

1. 本作的流程其实从现在才算正式开始。除最高难度“惨烈”外，其余难度在潜行中玩家都可以通过瞄准敌人再按下L3键来标记敌人，而当敌人觉察到玩家时，其头上会出现警觉槽，槽满后敌人便会发现玩家并开始围攻，后期场景够大的话即使玩家被发现了，只要快速找个地方躲起来，找不到玩家的敌人会进入搜寻状态并最终关闭警报。当然，本作并不是潜入游戏，很多状态都不能通过画面上的提示来判断。但玩家还是可以通过敌人的对话和背景音乐来判断敌人现在的状态。

2. “惨烈”难度下玩家将不能标记敌人，也不能看到敌人的警觉槽，敌人的警觉槽的增加速度也会变快。虽然玩家可以通过使用“奖励”中的特殊功能以及武器来减轻难度，但由于可选择武器都不同章节和剧情有所不同，部分章节玩家并不能选用强力的武器大开杀戒，因此适当的潜入依然有必要。

3. 在逃走的流程中只要沿着建筑的外檐攀爬即可躲开大部分敌人的视线。在拿到武器后，玩家正对面会有一个带草丛的平台，先跳到右前方的建筑内把敌人悄悄解决，然后沿着外檐到达左方的草丛，把左方草丛的敌人解决掉立即躲在草丛。一会儿后会有



两个敌人靠近，利用草丛分开解决两个敌人后就可以进入前方的建筑了。进去后观察一下对面敌人的前进方向，如果还停留在对面亭子的话就迅速从房间的窗户跳出窗外并爬上屋顶，中途还需要小心屋顶敌人的视线。上到屋顶后就往右前方的建筑里跳，之后只要沿着上文提到的亭子外的外檐一路跳过去便能躲开敌人，中途必须小心亭子内敌人的视线。

4. 接下来的潜入就简单多了，推动箱子后三个敌人便会登场，其中两个会在一层移动，另外一个会站在屋顶。这时玩家只要直接从他们出现的地点前进上到二楼，然后往屋顶的绳索前进便能离开这个场景，无视还是暗杀就看玩家的选择了，两者都不难。

5. 舞厅的战斗是本章节的难点之一，挑战“惨烈”的玩家会在这里遇到流程的第一个难点。开战后立即躲在山姆所在的柱子后，很快就会有数个敌人靠近玩家，其中一名会拿着霰弹枪。解决后拿上霰弹枪往右前方的房间靠近，进去后利用地形和霰弹枪把靠近的敌人一一解决。待到敌人清得差不多就可以继续前进了。



6. 之后的战斗需要小心远方的狙击手，躲在左方的掩体后可以阻挡大部分敌人的攻击。在苏利登场后还会有数个敌人登场，在“惨烈”难度下可别冲太快了。

亨利・艾佛利之墓

●流程要点

1. 一开始的场景很大，玩家可以探索一番。差不多了就可以往左方的山下利用绳索往下前进了。

2. 本章节玩家需要大量用到滑坡来前进，玩家一旦踏上滑坡便会失去控制并往下滑，但还是能改变其滑落的方向的，利用滑坡从高处往低处走并结合跳跃可以到达一些正常移动到达不了的地方，这也是本章节探索的重点之一。

3. 玩家接下来会来到一个古建筑，玩家需要利用雷管炸开两扇木门，一扇木门通往前进的道路，另一木门后有玩家用来垫脚用的平台。

4. 推动平台到一定程度后敌人会登场，此时敌人是没有发现玩家的。由于流程的关系，玩家不消灭全部敌人是不能前进的，在高难度下可以利用先前获得的

雷管来偷袭敌人，只要不被看到投掷手雷的瞬间，那么敌人就不会发现玩家。利用手雷“暗杀”敌人在“惨烈”难度下是个不错的选择。



5. 利用平台来到上层后就可以继续前进了，接下来玩家就需要利用滑坡不断前进了，方法就如上文所说的。

6. 寻找亨利船长目的墓地的流程中，玩家需要寻找的墓地需要对上数字和图案，缺一不可，不过其实只要玩家逐个调查就肯定能找到目的地，即使找错也没什么大碍。

7. 在看到三雕像后，调查后面的门，之后返回雕像背面并点燃就可以开始解谜题了。玩家需要把三个灯，共六个光柱连起来组成天平座，不过即便对星座一无所知也没什么，当移动到正确的位置时NPC会直接提示玩家，不得不说这是个相当人性化的设定。

8. 之后的潜入是本章节的难点之一，无论哪个难度敌人的数量都相当多，要想不被发现相当困难。在“惨烈”难度下建议玩家利用“挂边打法”，就是攀爬在边缘和敌人战斗，这样做的好处是玩家会很难被敌人攻击到，甚至连手雷都不能一击必杀掉玩家。玩家只需要做的就是利用手枪和手雷慢慢地把靠近的敌人解决。在这个场景中，能实施这个战术的最好地点无疑是初始位置右方的边沿，沿着右方边沿一路前进到尽头会发现一个拿着霰弹枪的敌人，将其解决后就可以开始利用这个战术了。

9. 脱险后还有一个需要潜入的场景，不过难度比之前就简单多了。沿着右路一路暗杀过去即可，中途只要小心上方敌人的视线即可，多多利用边缘暗杀可以轻松不少。由于地形的关系，直接硬干难度也不高，利用前文提到的挂边打法或者利用绳索快速移动以和敌人绕圈都可以。



有资格者

●流程要点

1. 前半几乎全是攀爬和解谜。首先遇到的谜题是玩家需要把三个图案转到正确的位置，把水桶装满水后再把它转到最高点后便可以开始解谜了。三个十字架，大十字架对应耶稣，位置为中间的被光线照到的地方；狄斯玛斯，对应小的白十字架，位置为左边；爵思特斯，对应小的黑十字架，位置为右边。



2. 解谜的要点是利用好不会同时被两个把手转动的位置（例如最左和最右两个空位）来调整三者的位置，只要把图案放置成下图位置后在转动一次把手就能解开谜题。当然，这并不是惟一的解法，但思路都是一样的。



3. 接着断桥的部分玩家需要利用隔壁的铁箱作为支点利用绳索荡过去，之后把铁箱搬往下层，再重复一次刚才的做法便能荡到桥对面去。

4. 在遇到类似于跷跷板的断桥后，玩家需要等在山姆过来后才能继续前进，之后还需要把高处的铁箱推下来让山姆“弹”上去。

5. 崩塌后玩家是没有武器的，因此赶紧往上爬吧。在爬到最高点时玩家会遇到两个敌人，速战速决把一个敌人先解决掉，之后山姆会帮玩家把剩余的那个也解决掉。在继续往上方前进的时候小心狙击手，在“惨烈”难度下狙击枪可是能一击必杀的，同时这也是本作中惟二能在最高难度下一击必杀玩家的武器（另一个是极近距离的霰弹枪）。



6. 最后的逃脱就简单多了，稳打稳扎即可。在遇到机枪台的时候请使用雷管解决，在“惨烈”难度下可别傻乎乎地使用机枪台，此时的玩家可是活靶子，最高难度可挨不了几发子弹。

十二座塔

●流程要点

1. 本章节的场景很大，几乎每一个废墟都能探索，第一次遇到的时候不妨停车下去探索一番。

2. 虽然场景很大，但方向是已经定下来的，玩家只需要朝着远方火山的方向开去即可。

3. 在遇到木桥后，往木桥的右方前进，之后可以开着越野车往泥路上开。直接往上开马力是不足的，玩家需要在岩石表面上行驶增加摩擦力才能不断往上走。之后的驾驶部分会多次用到这个方法。

4. 本作的驾驶部分玩家基本不会遇到什么好路，以本关为例，玩家经常需要把车开到一些莫名其妙的地方。当不知道怎么前进时，可以观察地面的车痕或者跟着石冢（几块小石头堆砌起的路标）走就行。

5. 过桥后不久便能遇到第一个需要利用缆绳的地方，在车头拿到缆绳后把它绕到上方的大树即可。之后发动引擎往上冲就可以了，之后别忘了回收缆绳。

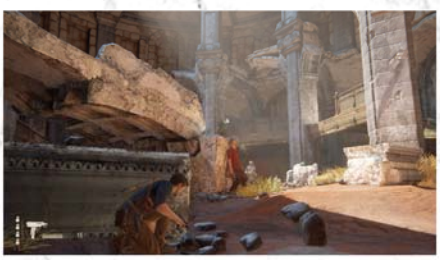
6. 接下来玩家会再次遇到老朋友海岸线，这个场景很大因此潜入的难度并不高，而且即便被发现了也有相当多的地方可以藏起来。敌人分为两部分，塔外的和塔里的。左前方有两个落单的敌人，利用草丛将其解决并不难。正前方的废墟有四个敌人，其中在塔的底部木门前，可以忽略，两个在废墟外，剩余一个在废墟的二层。先把废墟外的两个敌人解决掉，注意塔二层敌人的视线再把二层落单的敌人解决。在塔的右方废墟还有一个敌人，解决后外围的敌人就被清得差不多了。

塔分为三层，分别为二、三、顶层，其中二层有两个敌人，三和顶层各有一个，其中顶层的狙击手基本是个瞎子。先把二层的两个敌人解决掉，推荐使用边缘暗杀，这样做的话尸体会刚好掉下去而不会被三层的敌人发现。三层的敌人并不会动，很好解决。全解决后别急着把顶层的狙击手解决，先把之前塔底层木门前的敌人解决掉再说。最后爬上去把狙击手解决掉就可以了。



无论是硬干还是潜入，当上述的敌人全灭时，会有6个敌人作为增援出现，不过此时的玩家应该占领高点手持狙击枪，解决他们想必也不是什么难事。全灭敌人后就可以继续前进了，桥塌了之后需要利用缆绳把桥柱子拉断后才能继续前进。

7. 在到达下一个废墟后，玩家需要先把右方塔顶的箱子推下来当垫脚才能够到把手。在拉动开关后敌人会登场并开始搜索玩家。此时先往右方前进，不久后会有三个敌人试图跳过鸿沟，先击破对面废屋二楼的火药桶来把狙击手炸死，接着利用手雷把那三个敌人中至少一人炸死，然后把剩余两人解决掉（暗杀或者硬干）。接下来就呆在远处利用地形慢慢把敌人全歼。第一批敌人全灭后会有一批增援，玩家可以继续利用刚才的地形和敌人战斗。值得注意的是，在原本推箱子的塔楼底层会有狙击手和普通敌人聚集在那里，射击火药桶可以一箭双雕。临走前别忘了搜刮战场，手雷尽量拿满，另外捡一把榴弹炮或者单发威力比较大的武器（例如狙击枪）。



8. 接下来的路程就轻松多了，在到达目的地后和山姆合作推开塔底左方的房间。进去内推开书架后再用火药桶便能继续前进。

9. 本章节最后的战斗的难点主要在于开头会有两个重装兵向玩家靠近，利用手雷解决第一个后，立即拔出刚才获得的高威力武器解决第二个，要不然在最高难度下很容易直接被秒杀。

解决重装兵后再解决几个敌人后上方便会出现一个拿榴弹炮的杂兵，此时应迅速从右方前进，直接爬到上方并把敌人解决夺取榴弹炮，在高火力的支持下剩余的敌人只要小心点就能轻松解决掉，玩家只需要注意爬上平台的敌人即可。

藏在眼前

●流程要点

1. 街市的部分有很多可供互动的部分，玩家不妨多逗留一会。

2. 爬大钟楼的部分，玩家需要按照笔记本上的提示依次拉动相应星座的吊钟。全部完成后，继续前进，接着玩家需要调整分针的位置来给自己“搭桥”。到达顶层敲响大钟后便是惊险的“自由落体”部分了。

3. 接下来的大型解谜玩家需要根据每个图案四条边的上的星星图案连接起来，难度不高，简单而言便是先把中间的确定下来，之后的连接便会简单许多。玩家还需要通过L2键和△键来在每个船长的画像中找出其对应的四边形。玩家可以在笔记本上完成谜题，然后直接按着笔记本旋转图案即可解开谜题。



4. 街市战和当年E3公布的流程完全一样，在最高难度下也可以完全参考当年视频中的路线。由于装甲车会根据玩家位置而转移，因此直接冲过去那是必死无疑。掩体方面尽量挑硬一点的，例如中间的肉摊和右边的摊位。先把右边的敌人消灭，沿着肉摊来到左侧，全灭左侧的敌人后就可以往右边的酒店前进了，除了酒店外会有两个敌人之外，里面还有数个敌人，但由于装甲车穷追不舍，建议玩家无视直接上二楼。二楼还有数个敌人，小心别被偷袭了。

5. 驾驶部分相当简单，无论哪个难度都是两大原则：不走大路、往下开。路线虽然有很多但目的地都是一样的。“惨烈”难度在广场时不推荐直接往楼梯开，很容易会被直接打死，建议往广场右方开然后绕个圈再前进。



6. “惨烈”难度下的追逐战部分难度颇高。玩家应该尽早上到卡车上，注意右边的掩体是会被破坏的。在解决部分敌人后就可以考虑跳上其中一台越野车了。这里的流程是有一定顺序的：登上卡车——夺取越野车——追上并解决山姆附近的杂兵。如果中途越野车损坏过于严重的话，玩家还需要更换载具。在“惨烈”难度下，建议玩家不要跳到卡车上而是直接选择换一台越野车，这样会安全不少。追上山姆后的流程就轻松多了，不要停止开枪就行。

海上

●流程要点

1. 和章节“十二座塔”类似，本章的场景很大，玩家可以自由探索一番。



2. 玩家的目的地是位于右前方小岛的塔楼上。顺着流程走并登上另一座塔的塔顶后，玩家需要驾驶着船跟着箭头走，箭头除了会分布在沙滩上外，部分还会分布在浅水中，注意观察。

3. 遗迹深处的机关比较简单，玩家只需要把石球转成光线所照到的位置所示图案即可。石球只有在特定的位置才能转换图案，玩家可以利用部分距离较远的转换机关来调整单个石球的图案，这样就能轻松解开谜题了。



孤立无援

●流程要点

没有战斗和解谜的一个章节，只需要注意由于湿滑的原因，在攀爬时德雷克将不能跳跃，而是只能通过移动左摇杆来“够着”石壁凸出的部分，简单而言便是跟现实的攀岩一个样。



同我在乐园里

●流程要点

1. 玩家在流程中会拿到新工具，之后玩家就可以在跳跃到蜂窝状的墙壁时就可以按下□键即可在墙上建立一个支点，之后的攀爬部分会多次使用到这个道具。

2. 在丛林中的战斗是本作“惨烈”难度的最大难点之一，其原因在于这部分流程很长却只有一个检查点，一旦失败就要重来。敌人的配置也发生了变化，变化

大多不值一提但多了一个手持机枪的重装兵，以玩家现在的火力来说，要想解决这货几乎不太可能，因此尽可能采取潜行成为了通过这里的关键。



3. 前半部分的流程比较简单，无论是潜行还是硬干都不难，选择硬干的话可以利用一下这里的地形作为掩护。不过在此之前得先拿把枪，拿下初始地点左上方的敌人是个不错的开局。

在看到独木桥后，对面的平台会出来两个敌人，而右下方则有一个，利用手雷把平台上的两个敌人一并解决掉，之后利用绳索的下落攻击把下方的敌人解决。接下来便是这里的难点，沿着右方的悬崖一路攀爬过去，之后后方敌人会出现增援，如果弹药充足的话建议利用“挂边打法”清理一下这附近的敌人。放心，后方真正棘手的那几个敌人，特别是那个重装兵并不会过来。



敌人清得差不多时就可以继续沿着右面的悬崖边继续前进了，走到尽头后利用草丛作为掩护，躲开敌人的视线并看准时机跳上平台，之后就可以利用绳索离开这里了。

莱伯塔利的盗贼们

●流程要点

1. 莱伯塔利的场景有很多可供调查的部分，别忘了四处逛一下调查一番。



2. 从绳子荡下来后便是这个章节的第一个潜入部分，同样的，在最高难度下，硬干的难度远低于潜行。先利用潜行把开始位置对面平台的敌人以及建筑中二层的敌人给解决掉，在解决后者的时候小心不要被远方的敌人看到了。

接着往下来到底层，右侧的走廊是个极好的防守地点，玩家在这里配合NPC可以很轻松地把敌人一一解决掉，玩家只需要注意不要被后方的敌人包抄即可，不过一般而言只要玩家解决了上文提到的两个敌人并不会出现这种情况。另外还有一个拿着霰弹枪的重装兵，别忘了留几个手雷给他。

3. 爬上塔后会遇到第二批敌人，不过棘手的也只有两个狙击手而已，不难解决。

4. 本章节的第二个潜入部分难度不高，利用开始位置右方的绳索爬到建筑上层可以解决一个敌人，之后利用草丛和外延墙壁沿着场景最右方一路前进即可。沿着墙壁一路攀爬便能看到对面的目的地，观察杂兵的动向爬到对面平台。躲在草丛后继续观察敌人动向，之后和山姆跳上墙壁后就可以安全离开这里了。



5. 逃亡部分只要逃就可以了，不过在“惨烈”难度下还是需要注意一下的，在走廊逃跑并和位于走廊尽头的山姆合作开门的流程中，直接冲过去可是会死的，利用翻滚快速前进吧，开门的时候玩家会进入无敌状态。后面的开门环节中别忘了按○键躲开手雷。



德瑞克兄弟

●流程要点

1. 本章的剧情可谓补完了系列的很多设定，系列最大的秘密之一也终于得到了回答。



2. 在被警察追捕的部分，后半部分会遇到数次前路被警察堵住的情况，必须快速往旁边逃或者直接往下跳才能逃出生天。



无论顺境还是逆境

●流程要点

1. 夺回车子的部分又是一个可以利用“挂边打法”的好机会，不过在此之前先把对面平台的两个敌人暗杀掉并捡取他们的弹药以及附近石块上的两个手雷。



捡完补给后观察敌人的动向，之后趁机利用滑坡滑到下方，速度快的上面的敌人并不会发现玩家。之后沿着边沿一直往右爬，爬到尽头后就可以开战了。在开打之前可以利用暗杀和手雷先解决几个敌人。准备就绪后就可以开战了，在这里开打的好处是可以躲开上方敌人包括狙击手的攻击，更重要的是，上方平台的机枪塔也不能打到玩家。



2. 这里的驾驶部分和之前在“十二座塔”时类似，在渡过河流的时候可以参考滑坡，从上游滑下并借此来到下



游是过河的主要方式。中途还有需要玩家来到上坡然后往下行驶以获得加速度横过断桥。

3. 第一次遇到升降机的流程中，直接拿着缆绳往左方的平台上跳，之后NPC会帮助玩家把柱子拉断并打开通路。

4. 升降机的战斗是本章节的最大难点。初始位置的左方会有一个狙击手和一个杂兵，而右方则有一个杂兵，优先解决狙击手后迅速解决其他敌人。接着玩家的右前方会出现两个敌人，解决后左边远方的平台还会出现两个敌人。之后立即往升降机的右方前进，之后升降机的左方会出现三个敌人。之后立即跳到刚才狙击手所在的平台并捡起他的狙击枪，现在可以暂时喘口气了。

由于敌人是会随着升降机的上升逐步出现，因此消灭敌人的速度必须要快。之后正上方的平台上会出现数个敌人，其中一个人会穿着防弹衣，利用刚才获得的狙击枪迅速解决这个敌人。之后的杂兵利用挂边打法慢慢消灭干净。值得注意的是，在左方的平台上还有一个拿着榴弹炮的敌人。

敌人清得差不多后就可以跳到刚才防弹衣敌人的平台上，这里是一个检查点。之后的战斗有多种打法，挂边还是直接冲上去打都可以。选择后者的玩家建议先把拿着霰弹枪的重装兵解决再上去。

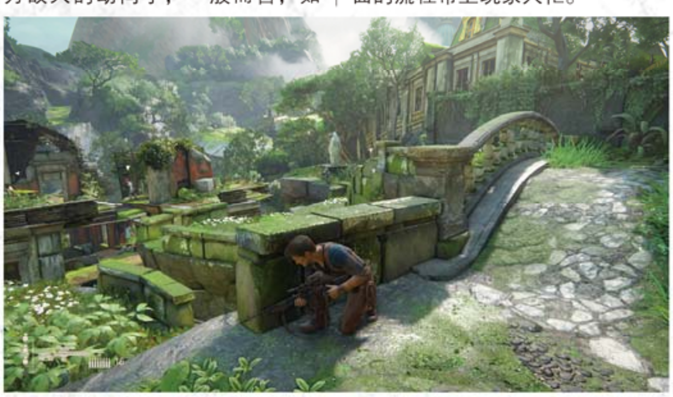
5. 第二个升降机倒是没什么机关，直接打开木门就可以了。

新德文

●流程要点

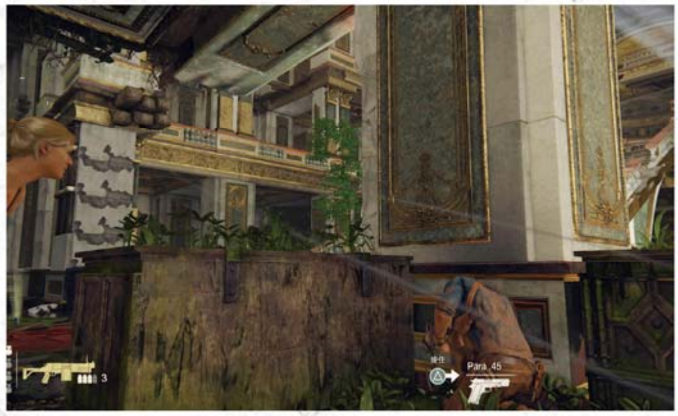
1. 一开始的潜入部分沿着右前方的草丛前进即可。之后看准时机爬上建筑然后迅速来到顶层，利用绳索荡到对面的石阶上就已经赢了一半了。建筑上方的敌人可以通过手雷“暗杀”来解决。顺便一提，潜进水中（○键）可以有效地躲开敌人的视线以及追捕，不妨利用一下。

2. 登上石梯后就可以观察上方敌人的动向了，一般而言，如果玩家是没有触发警报来到上方的话，上访等待玩家的是一个杂兵加两个狙击手。此时敌人也会来一批增援，其中一位拿着强力的榴弹炮。此时玩家有两个选择，一是直接无视敌人，只把拦路的敌人暗杀掉然后顺着洞穴离开，要不然就全灭这里的敌人，选择全灭敌人的好处可以获得前文提到的榴弹炮，这个武器可以在后面的流程帮上玩家大忙。



3. 之后玩家需要利用激流前进，前进的方法和滑坡类似，从上流出发并利用水流到达水流的下方。

4. 艾佛利家客厅的战斗是“惨烈”难度的难点之一，难点主要集中在四面八方的敌人以及那个拿着机枪的重装兵。战斗一开始玩家就需要立即利用强力武器消灭几个敌人（例如之前拿到的榴弹炮）。等到敌人火力稍微减弱后立即往左方的一层前进，然后躲在掩体里慢慢把全部敌人解决。中途只要小心正上方敌人的偷袭，至于重装兵可以利用手榴弹（全部命中的话需要三枚），并趁其沿着楼梯往下走的时候迅速解决掉。



艾佛利的继承者

●流程要点



1. 本章节的最大难点在于各种自爆木乃伊，好在只要躲闪及时便不是一击必杀，看到画面提示后立即按下○键躲开即可。

2. 流程中途还会遇到手电没电的窘况，第一次还有救，第二次就没那么幸运了。别担心，德雷克的同伴总有一个带着火柴或者打火机，这次也不意外。

3. 玩家会遇到两次“死亡踏板”的谜题，第一次只要跟着脚印走就行，第二次就要根据信件背面的图案来判断安全的道路了，注意木板的部分图案和信件上的是颠倒的，不要看错了。

4. 在遇到敌人埋伏的时候，由于场景狭小，利用霰弹枪以及盲射可以较为安全地解决靠近的敌人。在战斗的同时小心后方敌人的包抄以及阴魂不散的自爆木乃伊。最后玩家会遇到一个机枪重装兵，“惨烈”难度下先躲在右边的墙壁，靠近后再躲进木箱即可撑过去。

5. 最后的最后玩家还会遇到一个机关，玩家需要来回移动左摇杆来移动自己，再按下△键便可以获得挂在空中的剑。



无路可逃

●流程要点



1. 本章的战斗算是本作中最后的战斗环节了，但难度并不高。一开始居高临下的战斗可以依靠地形慢慢把下方的敌人解决掉，由于距离较远请注意弹药的消耗。

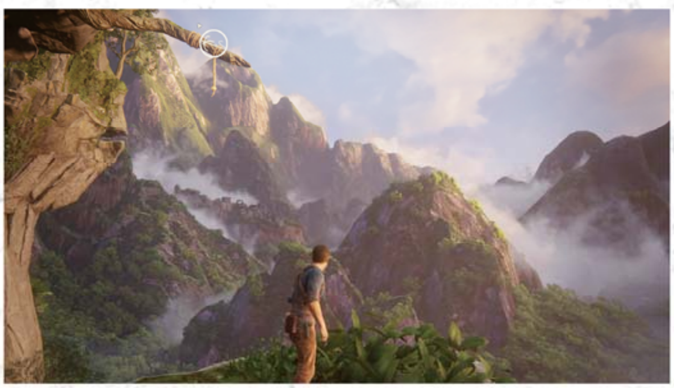
2. 敌人清得差不多后就可以继续前进了，利用绳索荡到下层后立即捡起场景中的狙击枪（放在甲板上）并补充手雷。对面的破船里还会出现数个敌人。先把靠近玩家的第一批敌人解决掉（注意节省狙击枪子弹），之后的重装兵就利用手雷和狙击枪迅速解决。

3. 和山姆汇合后，不要按照NPC所说的那样走出掩体，其实躲在初始位置左方的掩体即可躲开远方手持RPG敌人的攻击。之后只要玩家按部就班地其与敌人解决再把RPG敌人解决即可。获得RPG后立即往下方对面的敌人射击，尽量减少敌人的数量。下方甲板的战斗还会出现一个重装兵，利用手雷或者其他强力武器迅速解决吧。

4. 沙滩上的初期战斗讲究一个“快”字，因为掩体几乎都是能被破坏的，而且上方还有装甲车的攻击，因此玩家必须尽快推进至前方不会被破坏的铁箱处。全灭第一批敌人后装甲车会转移位置，与此同时还会有数个敌人跳下沙滩。往他们落地的位置扔几个手雷可以一次过把他们全灭，之后捡起他们掉落的RPG向装甲车反击吧。



兄长的守护者



●流程要点



1. 本章基本就是一个考验所有攀爬本领的关卡，跟着山姆的脚印和之前的攀爬经验一路前进即可。对于现在的玩家来说，这种攀爬早已不是什么难题了。

2. 中途玩家会遇到一大段滑坡，在下滑的途中玩家需要利用跳跃和位移来移动到安全的位置，往左边的坡道一路滑到尽头后在空中按下L1扔出绳索即可安全着陆。

盗贼末路

●流程要点



1. 本章的难点同时也是“惨烈”的最后一个难点，便是其最终BOSS战。最终BOSS战的操作和一般格斗战类似，但是格挡键变成了△键和○键，分别对应来自左方以及右方的攻击。在最高难度下，BOSS的很多攻击会变成一击必杀，因此提前觉察到BOSS的攻击并作出相应的反击变得相当重要。

2. 玩家只需要全格挡BOSS的连招（随着战斗的进展其连段会变得越来越多），之后就可以按下□键进行反击。连续攻击会引来BOSS的反击，动作比较难觉察而且一般是一击必杀（最高难度下）。虽然后发制人看似相当有优势，但在最高难度下，实际上主动出击会更具优势，毕竟反击虽然发起动作诡异，但其实来来去去就那几招，多练习几次其实很好格挡，主动出击还能更有效削弱BOSS的体力，尽快地结束战斗。另外，这场战斗的检查点很多，因此更加大胆地攻击吧。

3. 最后玩家还会遇到一段连续QTE，操作和格挡一样，而且BOSS的动作也比之前更加明显，结束这场战斗吧。



终章

●流程要点



终于到了最终章，德雷克的故事也就此告一段落。这部分流程没什么好说，尽情地享受本作的结局部分吧。





ONE PIECE BURNING BLOOD

数量众多的超人气角色、层出不穷的能力与招式，无论从哪个角度来看，《海贼王》都具有改编成一款格斗游戏的素质与潜力，也许是真的听见了粉丝们的心声，以原作顶点战争篇故事作为基础，打着“热血沸腾”口号的本作，终于以一款格斗游戏的姿态，在众多漫迷与玩家的翘首企盼中姗姗而来。本作拥有流畅的打斗、大魄力的招式特写镜头以及制作精良的 3D 过场动画，尽管内容算不上丰富，但贵在细节上充分还原原作，也不失为一款值得入手的粉丝向游戏。

文 三味线　美编 Juxi

本攻略对应游戏版本：PS4 1.01版本

游戏白金/全成就时间约15小时以上

海贼王 热血沸腾	BNEI	格斗
多机种 ワンピース バーニングブラッド		中文版
2016年4月21日	本地1~2人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4：479港币、PSV：399港币		

基本说明

按键操作

按键	系统	战斗中
左摇杆	选择项目 / 指标移动	角色移动
右摇杆	–	移动视角
方向键	选择项目 / 指标移动	使用辅助角色
□键	移除	攻击
△键	切换至选项画面	独特招式
× 键	取消 / 返回	跳跃
○键	确定 / 播放信息	防御
R1 键	显示切换	能力解放
R2 键	–	换人
R3 键	–	突破极限（燃烧计量表满时）、超必杀技（突破极限中）
L1 键 + □键 / △键 / ○键	–	必杀技
L2 键	–	换人
L3 键	–	–
OPTION	决定	呼出菜单
□键 + × 键	–	防御破坏
△键 + ○键	–	强力防御破坏

战斗画面



①**能力计量表**：能力解放时会消耗，可自动回复。

②**体力槽**：角色的体力。

③**角色状态**：显示角色攻击力、防御力等能力的变化。

④**战斗角色**：按下 R2 键 /L2 键可切换操作角色。

⑤**辅助角色**：按下对应的方向键提供各种战斗效果的帮助，数字表示可使用次数。

⑥**必杀技**：通过 L1 与□键 / △键 / ○键的组合使出的强力招式。

⑦**燃烧计量表**：战斗中逐渐积蓄，使用友情技能时会消耗，蓄满时按下 R3 键角色便会进入突破极限状态。

GRADE值

每个战斗角色和辅助角色都有自己的GRADE值，玩家在创建角色队伍时，角色的总GRADE值不能超过指定数值。一般来说，越强力的角色GRADE值越高，在限定的GRADE值内如何去编制队伍，值得玩家去斟酌。

战斗篇

作为一款格斗游戏，本作在战斗方面做得还是不错的。游戏可选人物很多，层出不穷的战斗招式充分体现了每个角色的特点，无论是近、中、远程，还是高攻、高速、高技巧型的角色，只要操作得当，都能有不错的战斗表现。本作的友情技能也较有意思，强调角色之间的合作，既可以用于角色之间的招式连接从而对敌人造成可观伤害，也能打断敌人的攻击，转劣势为优势。此外还有闪光技能、能力解放、突破极限状态等战斗要素，下面就逐一为大家进行介绍。



友情技能

友情技能是本作战斗系统的一大特色，一共分为三种：友情连击、友情防御、友情破坏。友情技能的使用条件有三个：①只能使用于敌我的战斗过程中，未交手时无法使用；②需要消耗2格燃烧计量表；③可操作角色为复数时（辅助角色不算）。由于燃烧计量表也可用于蓄满后进入突破极限状态和释放超必杀技，因此选择何种用法需要玩家仔细斟酌。值得注意的是，在对战中要记得及时将残血的角色换下场，保证可操作角色有两名或三名，否则无法使出友情技能。

友情连击：在操作角色使出独特招式将敌人击飞时迅速输入换人指令，消耗2格燃烧计量表，对敌人追加伤害。使用后操作角色将变成换人后的对应角色。

友情防御：在操作角色被敌人击中时输入换人指令，消耗两格燃烧计量表，防御敌人的攻击并反击。使用后操作角色将变成换人后的对应角色。

友情破坏：在敌人使出友情技能时迅速输入换人指令，可打断敌人的友情技能。使用后操作角色将变成换人后的对应角色。

闪光技能

使用时机与友情防御相似，都是在被敌人击中时，但时间上的判定更加严苛，需更精准的操作。闪光技能分为两种：闪光防御、闪光反击。熟练使用闪光技能能让战斗时常占据优势。

闪光防御：在被近距离攻击击中的瞬间输入防御指令，能减缓冲击，但在被击中或攻击敌人时无法使用。

闪光反击：在被近距离攻击击中的瞬间往上推动左摇杆+攻击指令，虽然会消耗能力计量表，但能弹回对手的攻击并反击。

燃烧计量表



燃烧计量表共有4格，在战斗中会不停积蓄，待其蓄满时按下L3键，就能使角色进入突破极限的状态。在该状态下，角色的攻击、防御等能力上升，个别角色还会变成更加强力的形态、拥有更加强力的招式，可说是全力输出的最佳时机。处于突破极限状态时，燃烧计量表会慢慢减少，归零时状态解除。

超必杀技

在突破极限状态中再次按下L3键，就能使出威力巨大的超必杀技。建议玩家在燃烧计量表即将归零时才使用超必杀技，争取在突破极限状态下获得最大输出。此外超必杀技有时间延迟，因此使用时需把握住敌人无防御状态的时机，例如躲开敌人攻击的瞬间、敌人使用防御破坏和强力防御破坏招式时。

能力解放

在原作故事设定里，某些角色具有果实、霸气的特殊能力，这些设定也被继承到本作中。在战斗中按下R1键，角色就会进入能力解放状态。在该状态下，角色的攻击威力上升、部分招式有所改变，个别拥有自然系果实能力的角色即使不输入防御指令也能完全防御住普通攻击，但霸气攻击或防御破坏能将其打破。能力解放时会不停消耗体力槽上方的能力计量表，能力计量表会在不攻击的时候自动回复。

系统篇

在菜单界面，玩家一开始只能选择“顶点战争”模式，而随着流程推进，会解锁“海贼派遣所”、“WANTED对战”、“自由对战”、“线上对战”、“收藏”模式。接下来就对这些模式逐一进行说明。



WANTED对战

相当于自由任务模式，玩家可以在这里自由挑战各种悬赏令任务，这既是刷角色等级、刷金钱的主要手段，也是部分角色的获得途径之一。该模式包括五种悬赏令任务：悬赏令清单、雷利的修行、特殊悬赏令、升级悬赏令、期间选定悬赏令。其中悬赏令清单和雷利的修行里又分好几个篇章，需要逐个解锁，升级悬赏令只有完成篇章中的复数任务才会出现，并有标注“RANK UP”字样，完成升级悬赏令任务后解锁新篇章。需要说明的是，许多悬赏令任务具有指定的完成条件，比如使用指定角色、达成指定目标等，并非战斗胜利就算完成任务。所有悬赏令任务根据完成情况（完成时间、剩余体力）划分成绩等级，由高到低为 S、A、B、C、F,F 为任务失败。



悬赏令清单：共有 10 个篇章，依次是新娘修行篇、吓一跳人鱼篇、大胆山贼篇、目标上将篇、年轻秘诀篇、遵命船长篇、强大正是美丽篇、大胃王篇、饭后运动篇、公主的心愿篇。完成篇章中一定数量的任务后出现升级悬赏令任务，完成升级悬赏令任务解锁下一个篇章。

雷利的修行：共有 3 个篇章，依次是基本修行、前往新世界、成为海贼王的修行。解锁方式与悬赏令清单一样，任务多有指定的完成条件。

特殊悬赏令：任务数量较多，并且难度较高，需要操作特定人物战斗，挑战玩家的操作，但报酬十分丰富。

期间限定悬赏令：顾名思义，在限定时间内可以挑战的任务，同样难度较高。

自由对战

在此处玩家可以进行一人或两人的自由对战，共有 12 副地图，一人对战时可设定 COM 的强度（1 ~ 7）和对战时限，两人对战时可设定时限和画面是否分割。玩家最多能配置 3 名辅助角色（共 1 组）、9 名战斗角色（一个对战组最多 3 人，共 3 组），只要总 GRADE 值不超过 30000 点即可。





线上对战

联网对战模式，玩家可在此处进行网络排名战，并能自由查看排名、对战记录。此外该模式的一大作用是收集各种称号和勋章，具体收集条件可在玩家设定这一项中按△键查看。需要说明的是，奖杯中没有要求这两样东西的全收集，因此追求快速白金的玩家不需投入过多时间。



收藏

玩家在这里可以看到要素的收集情况以及游玩提示。

影像电话虫：查看 3D 过场动画、重播保存的战斗录像。

记录·用语辞典：查看使用者档案（玩家游玩的数据，包括战斗记录、收藏情况、称号和勋章获得数、WANTED 对决情况）、关键字库、游玩提示、悬赏令收藏、称号一览表、勋章一览表。



海贼派遣所

在海贼派遣所模式里玩家可以创建战斗队伍、购买战斗角色和辅助角色。

创立海贼团：玩家可在此项目中登录 5 支队伍，每支队伍最多可拥有 3 名战斗角色和 3 名辅助角色。所有角色都有对应的 GRADE 值，一支队伍里的角色总 GRADE 值不能超过 12000 点。在不同的任务中，GRADE 值的点数限制也不一样。战斗角色的 GRADE 值要多于辅助角色，总的来说，GRADE 值越高，就代表着角色的能力值或产生的效果越强。

战斗角色：花费一定数额的贝里可购买战斗角色。此外，还能按△键观赏人物的模型、按□键鉴赏角色台词。

辅助角色：花费一定数额的贝里可购买辅助角色。



战斗角色

本作的战斗角色一共有 42 名，全部角色皆可花费贝里在海贼派遣所中购买，但部分角色也能通过完成顶点战争的任务获得（详见顶点战争栏）。下面列出所有角色的情报，内含推荐连招。

角色	类型	特殊能力	GRADE 值	特点	推荐连招
鲁夫（2 年前）	平衡	果实	2000	中距离牵制、连击高威力型	△→ L1+ ○ ；R1+ × →□连按
白胡子	力量	果实、霸气	3000	近距离攻击、招式高威力型	□、□、□→能力解放→△、△ ；□（冲刺中）→ L1+ ○
马可	高速	果实、霸气	2500	近距离攻击、追击型	□、□、□→ R1= × →△
艾斯	平衡	果实、霸气	2500	中近距离攻击型	□、□→ L1+ ○ ；△、△、△→ L1+ △
裘斯	力量	果实、霸气	2500	近距离攻击、突进型角色	△→□连打 ；□、□→ L1+ △
巴其	狡诈	果实	2000	中近距离攻击、奇袭型	□、□、□、□→能力解放→ L1+ △ ；□（冲刺中）→ L1+ ○
伊娃柯夫	狡诈	果实	2000	近距离攻击、辅助型	□、□、□、□→ L1+ △→ L1+ □
吉贝尔（2 年前）	力量	–	2500	近距离攻击型	□、□、□、□→ L1+ △ ；L1+ ○→ L1+ △
克洛克达尔	平衡	果实	2500	远距离牵制型	□、□、□→ L1+ △ ；△、△→左摇杆↓ + △→ L1+ △
汉考克	技术	果实、霸气	2500	高速，牵制对手型	□、□、□、□、△→能力开放→△、△ ；左摇杆↓ + △→能力开放→ L1+ △
摩利亚	狡诈	果实	2000	中距离牵制、异常状态型	□、□→ L1+ △ ；L1+ ○→ + △
密佛格	平衡	霸气	3000	中距离攻击型	□、□、□、□→ L1+ □ ；△、△→ L1+ □
巴索罗缪・大熊	力量	果实	2000	近距离攻击、打断型	□、□、□、□→ L1+ □
战国	力量	果实、霸气	2500	远距离攻击、追击型	L1+ ○→ L1+ △ ；□、□、□→左摇杆↓ + □→△、△
赤犬（2 年前）	力量	果实、霸气	3000	中距离攻击、移动型	△ + ○→冲刺攻击→ L1+ △ ；□ + × →△→ L1+ □
黄猿（2 年前）	高速	果实、霸气	3000	远距离攻击、干扰型	△→ L1+ △ ；□、□、□、□→ L1+ □
青雉	平衡	果实、霸气	3000	中距离攻击、迎击型	△→ L1+ △ ；左摇杆↓ + □→□→ L1+ △
斯摩格（2 年前）	平衡	果实	2500	近距离攻击、应对型	左摇杆↓ + △→ L1+ △
黑胡子	狡诈	果实	3000	中近距离攻击、异常状态型	□、□、□→ L1+ □ ；左摇杆↓ + △→ L1+ ○
杰克	技术	霸气	3000	中近距离攻击型	□、□→左摇杆↓ + △→△→ L1+ △ ；L1+ ○→ L1+ □
鲁夫	高速	果实、霸气	2500	中距离攻击、牵制型	左摇杆↓ + □ + △→△、△ ；□（限界突破中）→能力解放→超必杀技
索隆	力量	霸气	2500	近距离格斗型	□、□、□、△→ L1 +□
骗人布	狡诈	–	2000	远距离攻击、干扰型	□、□→ L1 +○ ；R3（燃烧计量表蓄满时）→△+○→ L1 +□
香吉士	技术	霸气	2500	近距离攻击、连击型	□、□、□、□→ L1 +○→ R1 + × →□、□、□→ L1 +□
娜美	狡诈	–	2000	中距离攻击、陷阱设置型	□、□、□、□→左摇杆↓ +□→ L1 +△→ L1 +○→△
乔巴	狡诈	果实	2000	近距离攻击、回复型	□、□→左摇杆↓ +□→ L1 +△
罗宾	狡诈	果实	2000	中距离攻击、防御型	L1 +△→ L1 +○ ；跳跃攻击后前移动→△、△、△→ L1 +□
佛朗基	力量	–	2000	中远距离攻击、高威力型	左摇杆↑ + L1 +○→左摇杆↓ + L1 +○→ L1 +○
布鲁克	狡诈	果实	2000	近距离攻击型	□、□、□、□→ L1 +△ ；跳跃中△→落地后 L1+ □
罗	技术	果实、霸气	2500	近距离攻击型	△→ L1 +○→ L1 +□→ L1 +○
基德	力量	果实	2000	近距离攻击、强化、防御型	左摇杆↓ +△→ L1 +○
多雷古	技术	果实	2000	近距离攻击型	□、□、□、□→ L1 +□→ L1 +□ ；△→ L1 +△→ L1 +△
巴特洛马	狡诈	果实	2000	近距离攻击、强化、防御型	□、□、□、□、□、□→ L1 +○ ；左摇杆↓ +□→△、△、△→ L1 +△
多佛朗明哥	狡诈	果实、霸气	3000	全距离攻击型	□、□、□、□→能力解放→ L1 +□
藤虎	力量	果实、霸气	3000	近距离攻击型	L1 +○→□、□、□、□→ L1 +△
伯吉斯	力量	–	2000	近距离攻击型	跳跃攻击→ L1 +○ ；左摇杆↓ +□→左摇杆↑ +□→ L1 +○
斯摩格	平衡	果实、霸气	2500	中近距离攻击型	左摇杆↓ + △→ L1+ △
冯・克雷	技术	果实	2000	近距离攻击型	□、□、□、□、△→□连按
艾涅尔	平衡	果实	3000	中距离攻击型	□+ × → L1 +○ ；□、□、□、□→ L1 +△
培罗娜	狡诈	果实	2000	中距离攻击、干扰型	□、□、□、□→ L1 +○ ；△→ L1 +○
萨波	高速	果实、霸气	2500	中距离攻击、奇袭型	□、□、□、□→ L1 +□→ L1 +△ ；△、△、△→ L1 +△
可亚拉	高速	–	2000	近距离攻击、连击型	□、□、□、□→ L1 +□ ；L1 +○→ L1 +△

辅助角色

辅助角色不能直接参与战斗，在配置后能为战斗角色带来各种有利的效果，但会占据少量的 GRADE 值（固定为 500 点或 1000 点）。虽然辅助角色在“顶点战争”中由于剧情限制较少用到，但在“WANTED 对决”、“自由对战”、“线上对战”模式里却能起到影响战局的巨大作用。与战斗角色一样，除了在海贼派遣所里购买外，个别角色也能通过完成特定任务直接获得。辅助能力能划分成以下 10 种类型。

觉醒：影响燃烧计量表或突破极限状态的效果的类型。

体力：回复操作角色体力、影响体力值的类型。

能力：影响角色能力计量表、能力解放的效果的类型。

攻击：影响角色攻击力的类型。

防御：影响角色防御力的类型。

结束：在使用完技能才发动的类型。

移动：影响角色移动效果的类型。

强化：强化队伍能力的类型。

支援：影响辅助角色的类型。

妨碍：妨碍角色能力的类型。

辅助角色	类型	消耗 GRADE 值	效果	获得途径
亚尔丽塔	强化	500	减少防御攻击时的反弹	购买
可雅	体力	1000	回复伙伴体力	购买
约瑟夫＆强尼	攻击	500	提升攻击力	购买
哲普	能力	500	在一定时间内，普通攻击时自动启动能力解放，同时减少能力计量表的消耗量	购买或完成升级悬赏令“自然系能力者”
克利克	防御	500	发动到下次受到损伤前，提升防御力（仅限一次）	购买
恶龙	强化	500	更容易使出闪光防御	购买
虹子	觉醒	500	增加突破极限的时间	购买

辅助角色	类型	消耗 GRADE 值	效果	获得途径
蒙其・D・多拉格	觉醒	1000	将对手的体力削减至 30% 时，燃烧计量表提升至全满	购买
拉布	防御	500	当伙伴体力归零时，提升防御力	购买
多利 & 布洛基	攻击	500	体力在 50% 以下时，提升攻击力	购买
Dr. 古蕾娃	体力	1000	回复操作角色的体力	购买或完成升级悬赏令“动物系能力者”
纳菲鲁塔利・薇薇	结束	500	使出友情连击时，回复上场角色体力并增加其攻击力	购买或完成悬赏令清单中“公主的心愿篇”的悬赏令
跑得快	结束	500	使出友情防御时，回复上场的角色体力并增加其攻击力	购买
尹卡兰姆	结束	500	使出友情破坏时，回复上场的角色体力并增加其攻击力	购买
达兹・波涅士	攻击	500	提升突破极限状态时的攻击力	购买或完成“顶点战争”中鲁夫篇的任务“阻止处刑！霸王色的霸气”
瓦夷帕	妨碍	1000	一定时间内，普通攻击可封印对手的能力以及自然系防御	购买
四神官	支援	500	缩短辅助角色的冷却时间，但无法使用能力解放	购买
方块姊妹	500	攻击	提升无霸气角色的攻击力	购买
罗布・路基	1000	强化	减少侧步闪躲的空隙	购买
布鲁诺	移动	1000	瞬间移动到对手的位置	购买
哈格瓦尔・D・萨乌罗	防御	500	短时间提升防御力	购买
萝拉	觉醒	1000	一定时间内持续增加燃烧计量表	购买或完成升级悬赏令“拜见身手”
赫古巴库	防御	500	提升突破极限时的防御力	购买
库马希	强化	500	提升培罗娜的技能以及辅助角色的效果，对燃烧计量表与能力计量表损伤的威力	购买
雷利	强化	1000	一定时间内，普通攻击时附带霸气并自动启动能力解放，且不消耗能力计量表	购买或完成雷利的修行中的“成为海贼王的修行”的悬赏令
奇拉	结束	500	仅限一次，使用友情连击不消耗燃烧计量表	购买
刮盘人・亚普	攻击	500	提升攻击力，但减少能力计量表的增加量	购买
巴吉鲁・霍金斯	强化	500	随机改变攻击力或防御力	购买
珠宝・波妮	觉醒	500	提升受到损伤时，燃烧计量表的增加量	购买
乌鲁基	攻击	500	减少防御力增加攻击力	购买
培波	结束	500	仅限一次，使用友情防御不消耗燃烧计量表	购买或完成升级悬赏令“野性之花”
纽婆婆	觉醒	1000	提升燃烧计量表的增加量	购买
雏菊	攻击	500	提升攻击力，但增加能力计量表的消耗量	购买或完成升级悬赏令“最可怕的超新星”
雷电	攻击	500	一定时间内提升攻击力，但燃烧计量表归零且不会增加	购买
Mr.3	强化	500	燃烧计量表全满时，提升攻击力与防御力	购买
麦哲伦	妨碍	500	产生毒球，让被击中的对手陷入中毒状态	购买
矢龙	强化	1000	一定时间内，成功防御对手的普通攻击时，就能让对手受伤	购买
比斯塔	防御	1000	一定时间内受到攻击时，有损伤但不会被攻击的冲击影响	购买或完成“顶点战争”中鲁夫篇的任务“剑豪密佛格 黑刀的斩击”
史库亚德	能力	1000	一定时间内，提升能力计量表的增加量	购买
蒙其・D・卡普	妨碍	500	一定时间内，降低对手能力者的攻击、防御力，且封印其能力	购买或完成“顶点战争”中赤犬篇的任务“黑胡子大乱！双重能力”
希娜	妨碍	1000	一定时间内，受到敌人普通攻击时束缚对手	购买
克比	觉醒	500	提升攻击时燃烧计量表的增加量	购买或完成升级悬赏令“医生们”
战桃丸	回复	1000	战斗开始时体力值增加	购买
拉菲特	妨碍	1000	让敌我双方体力减为现在值的一半	购买
斑・贝克曼	攻击	500	提升非能力者的攻击力（包括对手）	购买
卡莉・达坦	攻击	500	一定时间内，随对手的强化效果的数量增加自己的攻击力	购买或完成升级悬赏令“海军升官派”
白星	支援	500	将其他辅助角色的冷却时间归零	购买
海咪	防御	500	当能力计量表用尽时，提升防御力	购买或完成升级悬赏令“坏小孩三人组”
小八	攻击	1000	短时间内提升攻击力	购买
费雪・泰格	能力	1000	减少能力计量表的消耗量，但降低攻击力	购买
达丝琪	能力	1000	减少能力计量表的消耗量	购买
锦卫门	强化	1000	一定时间内变透明	购买
威尔可	强化	1000	一定时间内，普通攻击时附带霸气，且不消耗能力计量表	购买
莫内	能力	500	一定时间内，减少霸气角色使用能力计量表的消耗量	购买
凯萨	妨碍	500	若敌我双方战斗角色一定时间内不换人，燃烧计量表便大幅减少	购买
托雷波尔	防御	500	提升防御力，但减少燃烧计量表的增加量	购买
坷拉逊	强化	500	一定时间内对手较难使出闪光防御	购买
维尔莉特	防御	500	一定时间内，能力量表高于对手时若使出自然系防御被对手的霸气攻击击中时，攻击将视为无效	购买
蕾贝卡	防御	1000	一定时间内防御成功时，自动变成闪光防御	购买
居鲁士	攻击	500	每当伙伴体力归零时，提升攻击力	购买
贝拉密	强化	1000	一定时间内让对手受到损伤时，也能对燃烧计量表造成损伤	购买
卡文迪许	能力	1000	体力值在一定量以下，普通攻击时自动启动能力解放，同时减少能力计量表的消耗量	购买
雷奥	移动	1000	瞬间移动到远距离对手的位置	购买
哈克	攻击	500	燃烧计量表在 25% 以下时，提升攻击力	购买
哥尔・D・罗杰	觉醒	1000	开始战斗时燃烧计量表为最大值	购买

顶点战争

本作的故事任务模式，依次包括鲁夫篇、白胡子篇、赤犬篇、艾斯篇，每个篇章分主线章节任务和EXTRA章节任务。在该模式里，玩家只能操作固定的角色进行战斗，在个别主线任务的战斗中满足指定副条件后可开启EXTRA章节任务，体验其他角色的支线剧情。只有完成一个故事篇章中所有的主线篇章任务才能开启下个篇章，难度也会随之增加，最后的艾斯篇在角色等级不足的情况下较难完成，因此建议玩家先在WANTED对决模式里将角色的等级提高至5级以上再来挑战。





鲁夫篇

主线章节

草帽一行抵达！战斗开始

操作角色	鲁夫（2年前）
对手角色	克洛克达尔
完成条件	战斗胜利
开放条件	初期拥有
开放角色	–
获得经验	100
获得贝里	110000

意外的重逢！相抗衡的力量

操作角色	鲁夫（2年前）
对手角色	摩利亚（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“草帽一行抵达！战斗开始”
开放角色	–
获得经验	200
获得贝里	110000

剑豪密佛格 黑刀的斩击

操作角色	鲁夫（2年前）、比斯塔（辅助）
对手角色	密佛格
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“意外的重逢！相抗衡的力量”
开放角色	比斯塔
获得经验	400
获得贝里	20000

即将到来的处刑！突破包围壁吧！

操作角色	鲁夫（2年前）
对手角色	赤犬（2年前）、青雉、黄猿
完成条件	在限定时间内存活
开放条件	完成“剑豪密佛格 黑刀的斩击”
开放角色	–
获得经验	800
获得贝里	160000

进入最后局面！燃烧生命之力

操作角色	鲁夫（2年前）
对手角色	黄猿（2年前）
完成条件	在限定时间内存活
开放条件	完成“即将到来的处刑！突破包围壁吧！”
开放角色	–
获得经验	1000
获得贝里	70000

剧烈冲突！奥里斯广场的全力战！

操作角色	鲁夫（2年前）、伊娃柯夫
对手角色	巴索罗缪・大熊 ×2、战桃丸（辅助）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“进入最后局面！燃烧生命之力”
开放角色	伊娃柯夫
获得经验	1200
获得贝里	70000

阻止处刑！霸王色的霸气

操作角色	鲁夫（2年前）、达兹・波涅士
对手角色	密佛格
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“剧烈冲突！奥里斯广场的全力战！”
开放角色	达兹・波涅士
获得经验	2000
获得贝里	40000

光之奇袭！大战黄猿！

操作角色	鲁夫（2年前）、白胡子
对手角色	黄猿（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“阻止处刑！霸王色的霸气”
开放角色	白胡子
获得经验	1800
获得贝里	110000

到达处刑台！兄弟的羁绊

操作角色	鲁夫（2年前）、Mr.3（辅助）
对手角色	战国
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“光之奇袭！大战黄猿！”
开放角色	Mr.3
获得经验	2300
获得贝里	110000

解放之炎！艾斯VS青雉

操作角色	艾斯
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“到达处刑台！兄弟的羁绊”
开放角色	艾斯
获得经验	300
获得贝里	220000

燃烧的执念！赤犬无情的追击

操作角色	艾斯
对手角色	赤犬（2年前）
完成条件	在限定时间内存活下来
开放条件	完成“解放之炎！艾斯 VS 青雉”
开放角色	–
获得经验	1200
获得贝里	110000

EXTRA章节

对决！两位王下七武海

操作角色	鲁夫（2年前）、吉贝尔
对手角色	摩利亚
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“草帽一行抵达！战斗开始”以及副条件“合计体力在80%以上获得胜利”
开放角色	吉贝尔
获得经验	300
获得贝里	40000

愤怒的一击 大熊的变化

操作角色	伊娃柯夫
对手角色	大熊、多佛朗明哥
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“草帽一行抵达！战斗开始”以及副条件“抢先命中对手并胜利”
开放角色	伊娃柯夫
获得经验	300
获得贝里	40000

最强的战士！巴其千钧一发

操作角色	巴其、比斯塔（辅助）
对手角色	密佛格
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“剑豪密佛格 黑刀的斩击”以及副条件“使出超必杀技并取得胜利”
开放角色	巴其
获得经验	500
获得贝里	40000

意外的救援 飞舞而降的不死鸟

操作角色	马可
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“即将到来的处刑！突破包围壁吧！”以及副条件“操作鲁夫KO对手”
开放角色	马可
获得经验	1200
获得贝里	70000

守护鲁夫！海贼女帝的心意

操作角色	汉考克
对手角色	大熊、战桃丸（辅助）、克比（辅助）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“剧烈冲突！奥里斯广场的全力战！”以及副条件“合计体力在70%以上获得胜利”
开放角色	汉考克
获得经验	1600
获得贝里	40000

黑衣人的死斗！鹰VS鳄鱼

操作角色	克洛克达尔、达兹・波涅斯（辅助）
对手角色	密佛格
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“阻止处刑！霸王色的霸气”以及副条件“合计体力在70%以上获得胜利”
开放角色	克洛克达尔
获得经验	2200
获得贝里	40000



白胡子篇

主线章节

来袭！白胡子海贼团

操作角色	白胡子
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成鲁夫篇章
开放角色	–
获得经验	300
获得贝里	20000

变化自如！空中飞舞的光线与不死鸟

操作角色	马可
对手角色	黄猿
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“来袭！白胡子海贼团”
开放角色	马可
获得经验	400
获得贝里	40000

上将VS大海贼！火山弹之雨

操作角色	白胡子
对手角色	赤犬（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“变化自如！空中飞舞的光线与不死鸟”
开放角色	比斯塔
获得经验	400
获得贝里	70000

草帽抵达！剧烈变化的战场

操作角色	白胡子、鲁夫（2年前）
对手角色	克洛克达尔
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“上将 VS 大海贼！火山弹之雨”
开放角色	–
获得经验	700
获得贝里	70000

意外的重逢！小丑巴其

操作角色	白胡子
对手角色	巴其
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“草帽抵达！剧烈变化的战场”
开放角色	巴其
获得经验	1100
获得贝里	110000

谋略！中计的白胡子

操作角色	白胡子
对手角色	赤犬（2年前）、黄猿（2年前）、青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“意外的重逢！小丑巴其”
开放角色	–
获得经验	2200
获得贝里	250000

不屈的意志！起死回生的一招

操作角色	白胡子
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“谋略！中计的白胡子”
开放角色	–
获得经验	2300
获得贝里	70000

激震！缠绕的岩浆与大气

操作角色	白胡子
对手角色	赤犬（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“不屈的意志！起死回生的一招”
开放角色	–
获得经验	2400
获得贝里	160000

艾斯死亡！白胡子的愤怒

操作角色	白胡子
对手角色	赤犬（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“激震！缠绕的岩浆与大气”
开放角色	–
获得经验	3200
获得贝里	110000

最后的结算 白胡子VS黑胡子

操作角色	白胡子
对手角色	黑胡子、矢龙（辅助）、拉菲特（辅助）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“艾斯死亡！白胡子的愤怒”
开放角色	–
获得经验	3500
获得贝里	220000

EXTRA章节

剧烈冲突！最强之剑VS钻石

操作角色	裘斯
对手角色	密佛格
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“来袭！白胡子海贼团”以及副条件“抢先命中对手并胜利”
开放角色	裘斯
获得经验	400
获得贝里	40000

大将赤犬的能力！喷发的岩浆

操作角色	裘斯
对手角色	赤犬
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“来变化自如！空中飞舞的光线与不死鸟”以及副条件“合计体力在 70% 以上获得胜利”
开放角色	–
获得经验	500
获得贝里	110000

冰上的激战！能力者VS能力者

操作角色	裘斯
对手角色	克洛克达尔、多佛朗明哥、达兹·波涅士（辅助）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“意外的重逢！小丑巴其”以及副条件“合计体力在 80% 以上获得胜利”
开放角色	–
获得经验	1500
获得贝里	280000

最后局面！奥里斯广场的大战

操作角色	裘斯
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“不屈的意志！起死回生的一招”以及副条件“以霸气攻击打中自然系防御的对手”
开放角色	–
获得经验	2500
获得贝里	160000

赤犬篇

主线章节

来袭！白胡子海贼团

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	裘斯
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成白胡子篇
开放角色	赤犬（2年前）
获得经验	300
获得贝里	20000

包围壁启动！执行处刑吧

操作角色	赤犬（2年前）、青雉、黄猿（2年前）
对手角色	鲁夫（2年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“来袭！白胡子海贼团”
开放角色	青雉、黄猿（2年前）
获得经验	400
获得贝里	20000

别让兄弟档逃了！无情的追击

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	艾斯
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“包围壁启动！执行处刑吧”
开放角色	–
获得经验	800
获得贝里	70000

歼灭吧！新世代的邪恶

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	吉贝尔
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“别让兄弟档逃了！无情的追击”
开放角色	–
获得经验	900
获得贝里	70000

绝不放过任何人！岩浆的追击

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	吉贝尔、马可
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“歼灭吧！新世代的邪恶”
开放角色	–
获得经验	1100
获得贝里	250000

海军总部崩塌！白胡子的愤怒

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	吉贝尔、马可
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“歼灭吧！新世代的邪恶”
开放角色	–
获得经验	1100
获得贝里	250000

交出鲁夫！赤犬执着的一拳

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	吉贝尔、伊娃柯夫
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“海军总部崩塌！白胡子的愤怒”
开放角色	–
获得经验	1600
获得贝里	250000

绝不容忍罪恶！饥渴的正义

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	克洛克达尔、马可
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“交出鲁夫！赤犬执着的一拳”
开放角色	–
获得经验	3300
获得贝里	280000

EXTRA章节

上将VS大海贼！火山弹之雨

操作角色	赤犬（2年前）
对手角色	白胡子
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“来袭！白胡子海贼团”以及副条件“合计体力在 70% 以上获得胜利”
开放角色	–
获得经验	400
获得贝里	160000

打倒翻墙而来的海贼	
操作角色	青雉
对手角色	马可
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“包围壁启动！执行处刑吧”以及副条件“以自然系防御将对手的普通攻击无效化”
开放角色	–
获得经验	900
获得贝里	70000

黑胡子大乱！双重能力	
操作角色	战国、蒙其・D・卡普（辅助）
对手角色	黑胡子
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“交出鲁夫！赤犬执着的一拳”以及副条件“合计体力在 70% 以上获得胜利”
开放角色	战国、蒙其・D・卡普（辅助）
获得经验	900
获得贝里	70000

艾斯篇

主线章节

炎VS暗！巴纳洛岛的决斗	
操作角色	艾斯
对手角色	黑胡子
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成赤犬篇
开放角色	–
获得经验	1000
获得贝里	220000

艾斯获释！燃烧的火拳	
操作角色	艾斯
对手角色	青雉
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“炎 VS 暗！巴纳洛岛的决斗”
开放角色	–
获得经验	2500
获得贝里	160000

灼烧的执念！赤犬无情的追击	
操作角色	艾斯
对手角色	赤犬（2 年前）
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“艾斯获释！燃烧的火拳”
开放角色	–
获得经验	3500
获得贝里	160000

EXTRA章节

闪光喷发！大熊的秘密	
操作角色	伊娃柯夫
对手角色	多佛朗明哥、大熊
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“炎 VS 暗！巴纳洛岛的决斗”以及副条件“合计体力在 50% 以上获得胜利”
开放角色	–
获得经验	3500
获得贝里	160000

拯救艾斯！鲁夫的奋斗	
操作角色	鲁夫（2 年前）、吉贝尔
对手角色	摩利亚
完成条件	战斗胜利
开放条件	完成“炎 VS 暗！巴纳洛岛的决斗”以及副条件“以自然系防御将对手的普通攻击无效化”
开放角色	–
获得经验	3500
获得贝里	160000

奖杯/成就综述

本作白金难度较低，推荐先完成顶点战争的任务，若觉得中后期的任务困难可去 WANTED 对决模式中练级和刷钱再继续。在 WANTED 对决模式中先做悬赏令清单、雷利的修行的篇章任务，篇章任务不需全清，完成至升级悬赏令出现并通过即可。有钱了首先推荐购入辅助角色约瑟夫＆强尼、维菊、刮盘人・亚普，全部装备上后能大幅度提升角色攻击力，清理任务更加快速。由于有要求角色升至最高等级 10 的奖杯，最好一开始就尽量使用同一名角色战斗，对技术有信心的玩家推荐刷难度高、但经验值和金钱都丰富的特殊悬赏令任务，顺便完成刷刷刷奖杯“死要贝里”。奖杯“关键字爱好者”在完成顶点战争的任务后若还没获得就刷 WANTED 任务。与称号、线上相关的奖杯只需在线上对战中打一场排名战和玩家配对即可轻松拿齐。

奖杯/成就列表

名称	杯种	说明
ONE PIECE BURNING BLOOD	白金	获得全部奖杯
顶点战争开始！	铜	通过顶点战争首篇
我是你弟弟！！！	银	通过顶点战争故事模式鲁夫的全部章节
即使是个笨儿子，我还是会疼爱你 ...	银	通过顶点战争故事模式白胡子的全部章节
绝不能放过邪恶的海贼！！！	银	通过顶点战争故事模式白赤犬的全部章节
谢谢你们一直 ... 深爱着我 ... ！！！	银	通过顶点战争故事模式艾斯的全部章节
新时代的开幕	金	通过顶点战争的全部章节
方块姊妹的最爱	银	WANTED 对决 通过 50 个以上
跟我结婚吧！	铜	WANTED 对决 首次通过「新娘修行篇」的悬赏令
大吃一惊！！	铜	WANTED 对决 首次通过「吓人一跳人鱼篇」的悬赏令
随便你吧！！！	铜	WANTED 对决 首次通过「大胆上贼篇」的悬赏令
目标是成为上将！！！	桐	WANTED 对决 首次通过「目标上将篇」的悬赏令
开心吗？	铜	WANTED 对决 首次通过「年轻秘诀篇」的悬赏令
是的船长！	铜	WANTED 对决 首次通过「遵命船长篇」的悬赏令
强悍高贵而美丽！	铜	WANTED 对决 首次通过「强大正是美丽篇」的悬赏令
再来一碗！	银	WANTED 对决 首次通过「大胃王篇」的悬赏令
别感冒了喔	银	WANTED 对决 首次通过「饭后运动篇」的悬赏令
你们还愿意叫我一声伙伴吗？！	银	WANTED 对决 首次通过「公主的心愿篇」的悬赏令
从现在才是开始！	铜	WANTED 对决 雷利的修行 首次通过「基本修行」的悬赏令
毫不怀疑，这就是强悍！！！	铜	WANTED 对决 雷利的修行 首次通过「前往新世界的修行」的悬赏令
到顶点来吧！	银	WANTED 对决 雷利的修行 首次通过「成为海贼王的修行」的悬赏令
反正我打算要打倒所有人！！！	铜	WANTED 对决 首次通过特殊悬赏令
我们不是伙伴吗！！！	铜	获得一半以上战斗角色
海贼派遣所回头客	银	获得一半以上辅助角色
传说开始了	铜	首次游玩线上对战 排名战
下满舵！！	铜	首次游玩线上对战 玩家配对
你来加入我们吧！	铜	首次获得战斗角色
我有伙伴了！	银	获得所有战斗角色
开始海贼派遣	铜	首次获得辅助角色
巴其的老主顾	银	获得所有辅助角色
关键字爱好者	银	收集到关键字 100 个以上
第一次的称号	铜	首次获得称号
第一次的角色象征	铜	首次获得角色象征
我还可以变得更强	铜	任一战斗角色等级升到 5
有冒险的味道！！！	铜	解放所有模式
就我 ...	铜	首次使用辅助角色
我想变得更强！！！	铜	战斗角色首次升级
变强之后，你又想得到什么？	银	任一战斗角色等级升至 MAX
咚！	铜	首次使出至高霸击（使用超必杀技击败对手）
祸不单行本来就是常有的事。	铜	使出友情连击 10 次以上
燃起反击的狼烟吧！	铜	使出友情防御 10 次以上
好机会结束了	铜	使出友情破坏 5 次以上
登上海贼的高峰吧！	铜	使出超必杀技 30 次以上
默契绝佳？水火不容？	铜	看过 50 种以上的出场事件
如果要去旅行，你想去哪里？	铜	使用过全部的场地
对战达人	铜	使用过战斗角色 30 人以上
辅助达人	铜	使用过辅助角色 30 人以上
我要超越你前进！！！	银	总计打倒 100 人以上
继承的意志	铜	总计换人 100 次以上
死要贝里	银	总计获得一亿贝里以上

DLC 补完计划 DLC GUIDE



HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

文 稀饭 美编 心の永恒

杀手47	Square Enix	动作冒险
多机种 Hitman		美版
2016年3月11日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

终于在4月26日，《杀手47》的第二章内容如期到来，不过仍然是只有美服有动静，港服不见踪影，但相信各位忠实的系列粉丝仍然是会第一时间入手。第二章和第一章比起来，在场景复杂度上提升到了一个新的高度，有足足8层（算上Level 0），场景的复杂度也超越了第一章当中的大宅，更是有着多变的环境，各种似是而非的互动元素也足以让第一次接触的玩家感到头晕脑胀。不过系列所特有的慢热魅力仍然会在你搞清楚了整个关卡的结构后，一点点地把你给吸引住。当然，遗憾的是，因为本作的服务器表现一如既往地烂（应该和港版没有发售有关），所以和联网相关的内容这里就先不提及，还是以介绍关卡中的机会如何利用以及特殊暗杀成就/奖杯为核心，希望能够帮助大家快速地掌握这个新关卡的特点。

关卡机会与特殊暗杀要求 成就/奖杯详解

Hitman 040147

萨皮恩泽尔（Sapienza）

和巴黎一样，萨皮恩泽尔只有一个主线任务“World of Tomorrow”，所以本次DLC补完计划将会专注于解析这个任务当中会出现的机会和有特殊要求的成就/奖杯。



●A Case Most Peculiar

1. 这是一个比较简单的机会，玩家也不需要太多的事前准备，就可以轻松地击杀一个任务目标。首先，任务会引导玩家去寻找一位私家侦探，任务目标之一女科学家Francesca De Santis雇佣了这位私家侦探，约定要和他私下碰面，而玩家要做的就是冒充这位私家侦探。找到侦探后，会发现他竟然坐在长椅上睡着了，而玩家需要搞清楚他和女科学家之间的约定，而且他睡觉的地方是在大街上，所以直接打晕他拿走衣服是不可行的，于是我们需要先让他醒过来。在面对私家侦探的情况下，开启杀手本能向着左边看，会看到一个收音机，走过去将其打开，其发出的声音就会吵醒私家侦探。这时候记得不要在他面前出现，无论47怎么变装，都会被他认出来。



■伪装技能S，拿个报纸就能装路人甲！

2. 侦探醒后并且与Francesca打电话约定见面地点后，会沿着城市当中的街道绕圈，试图甩掉跟踪自己的人，路上虽然有一个藏昏迷的人用的垃圾桶，但是附近会有路人经过，很容易引起警戒，所以更为简单的方法是继续跟踪他，他会走到一个美发店外的小巷，这里的拐角处没有路人停留，巷外走过的路人也不多，玩家可以选择在这里下手，勒晕私家侦探后立刻换上衣服就走，因为这里最终还是会有路人经过并发现昏迷的侦探，但只要玩家立刻去执行下一步，是不会受到影响的。而如果玩家发现这条路上也正好有行人走过，也可以继续跟踪目标，他会在教堂前的水井旁打完电话后去上厕所，小心他进入厕所大门之前会回头观察，躲开他的视线，跟着他进入厕所然后将他勒晕，就可以拿到他的衣服，厕所里也正好有可以藏起昏迷的人的箱子。



▲为防侦探回头查探，继续用读报伪装大法。

3. 换上侦探的衣服后，前往码头，机会完成，不过其实玩家还需要耐心等待一下，Francesca会前来与玩家会面。这时候她身后跟着两个保镖，而且码头是公共区域，非常显眼，不适合下手，所以玩家需要先和Francesca继续对话，Francesca会带玩家到更为隐秘的地方交谈，那就是附近无人经过的隧道，而保镖会在隧道口等待，留下玩家和Francesca独处。这时候其实玩家们还是不必急着下手，Francesca会试图说服玩家伪装的私家侦探透露之前为另一个暗杀目标Silvio Caruso调查案件后获得的信息，当然47会用职业守则作为借口拒绝，而Francesca会让玩家多考虑一下，然后转身走开，这就是下手暗杀的机会了，勒晕她后拧断她的脖子并放进附近的箱子里，暗杀完成，之后可以从隧道的另外一边离开，不必经过保镖看守的出口。另外如果玩家选择用这个机会作为开展暗杀的序幕，记得捡起Francesca落下的Biolab Keycard，这个门卡是用于进入实验室销毁病毒的关键道具。



▲临走前给她一个热情的“拥抱”。

PS：或许是因为制作组第一次尝试分章发售，所以目前第二章的BUG比较多，例如这个机会当中如果玩家在勒晕私家侦探之前让其察觉了玩家在跟踪，可能会导致出BUG，Francesca不会在码头出现，所以为了避免这一点，请一定要保证跟踪私家侦探的过程万无一失。

●Absolution

1. 一个其实能够被玩家优化的机会，当然这里会把正确的执行步骤和简化步骤都详细告诉大家。首先按照任务提示前往教堂，可以看到目标就在告解间里面，在旁边的烛台架处选择融入环境，玩家就可以听到目标告诉牧师，因为她的失误，一位同僚不幸身亡，尸体就被放在附近的停尸间当中。



2. 之后玩家就需要想办法进入到停尸间当中，按照任务提示的方式，玩家需要在停尸间外墓场处等待作为目标的墓场工作人员，等到对方走到一个墓室的边缘无人看到的地方抽烟时，将其勒晕并换上他的衣服，再用这个身分进入到停尸间当中。但实际上玩家也可以在听到情报之后，立刻前往面朝布道台时右边的小房间，那里的桌上就放着一枚教堂钥匙，之后玩家可以靠着这把钥匙直接打开停尸间锁住的侧门——正门有保镖在看守——然后直接进入到停尸间当中。

3. 不管玩家用的是哪个方法，应该都可以看到死去的科学家身上有着一套科学家服装可以用来伪装47，但不用急着拿走，可以先去尸体正对面的另外一张停尸床，躺上去伪装成尸体，等待触发这个机会的目标进入停尸房，她会向尸体道歉，不过在她入房时会有保镖检查房间，所以玩家必须保持在尸体状态，等保镖离开停尸间而且门关上之后，再“复活”并勒晕目标，将其放进尸体旁的箱子中。她会落下两个关键道具，一个是用于进入生化实验室的门卡，也就是上一个机会当中提到的Biolab Keycard，另外一个是Biolab Laptop Dongle，也就是生化实验室一台关键手提电脑的密匙，记得都捡起来，然后换上科学家的衣服。

4. 之后玩家可以选择从停尸房回到来时经过的房间，但不要从有保镖看守的门离开，而是走另一扇门，这扇门虽然从外面开时是被锁住的，但是从里面开不需要开锁，而玩家如果是通过教堂钥匙进来的，那就是原路离开，前往标注出的下一个地点。

5. 来到码头处，看向任务标注的地点，玩家会看到一条有着警示标志的石路，沿着路走，会在左边岩壁看到一扇门，这里需要刷卡入内，如果玩家之前有拿到门卡，就可以顺利刷卡入门，进入到实验室区域。这里玩家需要躲着科学家们前进，因为他们都可以认出玩家并非他们当中的一员。到了这里机会显示完成，但其实还有重要的一步要做，就是摧毁实验室里的病毒。玩家可以先直走，来到斜坡的最下方，这时候往左边看，会看到一道黄色的楼梯，建议保持潜行状态走上楼梯，因为在上层手提电脑附近会有一位科学家在研究电子零件。这里建议存个档，然后尝试接近手提电脑并执行病毒的摧毁程序，就可以消灭病毒。但这时候实验室也会发出警报，所以玩家需要尽快撤离，可以靠着手提旁边的箱子作为掩体躲开科学家的视线溜走，而如果玩家觉得要



▶专业装死30年，学着点吧，麦可！

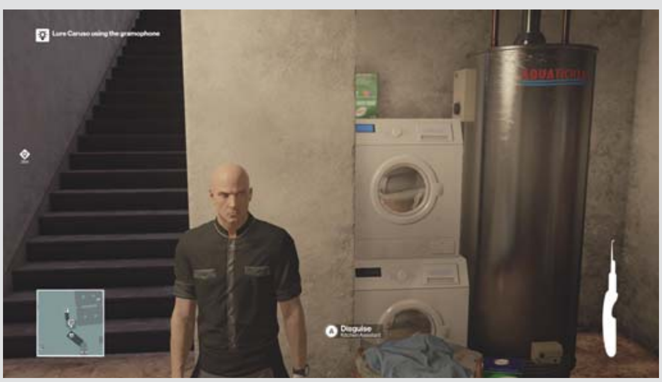


稳妥，也可以直接勒晕科学家，但是也有一定机会引起其他人的警戒，所以看到情况不妙就可以读档，选择用另外一个手段。之后玩家只需要原路离开即可，虽然会有警卫巡逻过来，但是并不会识破玩家的身分，而能够识破玩家的科学家仍然会背对着玩家，只要快速从其身边走过即可。

●Beyond the Grave

1. 这是比较损的一个机会，其利用的是暗杀目标 Silvio Caruso 曾经在一年前经历过一次精神崩溃，并似乎被自己死去的母亲的鬼魂困扰的事实，47 试图重现这个过程，让他再度精神崩溃。首先玩家得想个办法进入目标的大宅，推荐从大宅正面右边的公寓下手，这里一楼是一家肉店，旁边有一扇门，可以通往二楼和到三楼，其中二楼如果玩家有选择 ICA 安全屋作为偷运地点，就会是一间安全屋，玩家可以用随身携带的钥匙进入其中。进入房间后打开洗手间的门，并通过另一扇门来到屋子后方的屋顶上，往左看会看到三楼房屋的阳台，从阳台爬上去，确认房屋的主人还在另一个阳台上，就可以换上卧室当中厨师帮工的衣服。然后直接从阳台返回屋顶，看向大宅的方向，就会看到围墙有一个缺口，从缺口跳下去就可以进入大宅内。

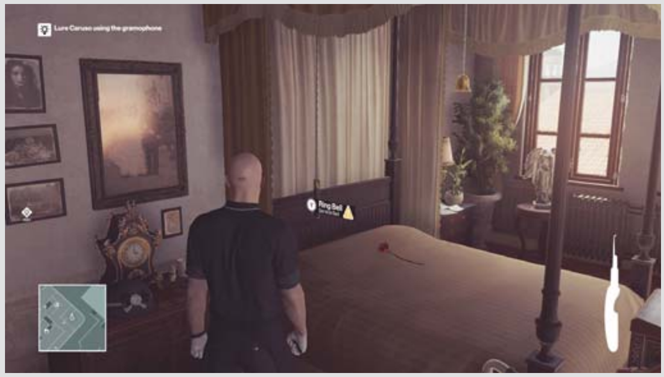
2. 落地后往右边看，会看到一扇门，进入后沿着左方楼梯往上走到厨房，再从厨房的门走到一处户外平台，往左边看，会看到一扇能够进入主宅的门。用这扇门进入主宅，立刻往右边看，会看到右手边第一个房间有一道通往地下室的楼梯，走下去会发现是洗衣房，而这里有一套房屋清洁工的衣服，换上之后，玩家就算是在房屋的一二楼有着比较大的行动自由度了。



▲年度最佳清洁工——他连自己的头发都不放过！

3. 重新用楼梯回到主宅第一层，玩家需要熟悉三个物品所在的位置。第一个是机会标出的，在主宅餐厅处的黑胶碟播放机，先不要将其触发，记住位置，之后回头走到主宅的前厅处——这里有个管家在大门处等待着接待客人，回头看向餐厅的方向，会看到有两道楼梯通往二楼，而右边的有一个电动座椅，然后走上这道楼梯，来到二楼后往右看，会看到一个启动电动座椅的开关，记住这个开关的位置，再远一点玩家会看到一个守住通往三楼楼梯的保镖，走到这个保镖面前，再往右看，会看到一扇门，入内后直走到窗边，往左看，会看到一扇门，进入里面就会发现那是 Silvio 母亲的房间，而在床的旁边有一个呼叫仆人的铃，记住拉铃绳的位置，然后走到床边有着一顶紫色帽子放在上面的摇椅旁，启动旁边的风扇，令这张摇椅不断摇动。

4. 之后玩家就需要和时间竞赛了，先存个档，然后第一步是去启动黑胶碟播放机，Silvio 会被吓得冲去查看，而这时候玩家需要立刻赶到二楼，开启电动椅的开关，并且迅速来到 Silvio 母亲的房间，拉响床边的铃，重现 Silvio 当晚遇到的情况，然后立刻躲进房间当中的箱子里。被吓得魂飞魄散的 Silvio 会一直沿路追到房间当中，并且被摇椅吸引而走向其旁边，这时候玩家出手将其勒晕并拧断脖子，然后把尸体藏在箱子中即可。之后可以从房间另一扇门处经房间配套的浴室离开，进行下一个暗杀或是逃离现场。



▲拉响摇铃后就算是完成最后一步了，瞬间有种恶作剧得逞的快感。

●By Candlelight

1. 一个会非常受死死团欢迎的机会，玩家将要破坏目标 Francesca 和 Silvio 雇佣的高尔夫球教练之间的浪漫约会，顺便把她给宰了！网球教练在大宅的西北方，玩家在找到他之前需要换一个身分混进去，这里推荐还是用“Beyond the Grave”机会当中第一步提到的厨房帮工和清洁工身分，注意在作为厨房帮工进入到厨房时，别忘了在里面找老鼠药(Emetic Rat Poison)，用于之后的暗杀。



▲经典道具老鼠药在这一作仍然是居家杀人的必备“良药”。

2. 找到高尔夫球教练之后，先跟随他一段时间，聆听他在悬崖边休息时打电话的对话中透露出的信息，会发现他在和 Francesca 约定一次约会。这时候会进入到下一步，玩家需要搞到高尔夫球教练的衣服，这里有两个方法，比较简单的一个是趁着附近的保镖和教练都不在泳池旁时，对着教练不时会喝的一瓶水下老鼠药，他喝了之后会感到不舒服，跑到自己房间的洗手间里去呕吐，玩家只要跟进去勒晕他并换上衣服就好，如果这时候玩家的着装是房屋清洁工，一般除了不时走过的暗杀目标 Silvio 身旁的两个保镖会有可能把 47 认出来，其他大宅的工作人员是不会暴露 47 的身分的，比较安全，但是会消耗掉老鼠药，令之后的暗杀变得比较麻烦。另外一个方式则比较绕，而且有一点风险，在教练打电话的悬崖边，有一个保镖在背靠围栏抽


■把这个现充推下山崖应该没什么关系吧?

烟，他也是玩家勒晕教练并夺走其服装的最大障碍，而在悬崖通往泳池的路上会有一个水龙头，打开之后就会不断流出水来，而且会引起这个保镖的注意，而在不远处就有一个藏起昏迷的人用的箱子，以上是条件。而玩家实施的方法就是趁着教练去喝水的时候，打开水龙头，引来保镖，在其身后将他勒晕并迅速藏到箱子中，注意保镖在查看水龙头的途中是会认出 47 的，所以要躲远一点，另外记得在勒晕保镖后关掉水龙头并捡起保镖的枪，不然教练会找另外一位保镖去处理，增加麻烦。这一步开始前记得存档，然后在没有引起警戒的情况下完成后也要存一次档，接着就比较简单了，趁着教练再去悬崖休息的时候，将其勒晕并拖到有一个小推车的角落来避免被其他人注意到，注意千万不要拖去附近朝下走的斜坡路上，那里也有保镖的巡逻。完成这两步之后，玩家只要换上他的衣服，然后捡起他的电话和 Francesca 联系，接着就可以前往 Francesca 的房间。

3. 根据玩家之前的步骤不同，玩家在 Francesca 房间当中的暗杀策略也不太一样，如果玩家有留下老鼠药，可以将其下在有蜡烛台的餐座上放着的香槟酒杯子里，之后坐在被阴影挡住的椅子上，好让进入房间的 Francesca 认不出玩家的样子，从而将玩家错当成高尔夫球教练。她会在说一大通话后喝上一口香槟，之后就会因为老鼠药的影响而进入到房间配套的洗手间的当中，玩家可以趁机下手，不过要小心洗手间的窗户外不时会有保镖走过，不要被发现了。而如果玩家没有留下老鼠药，虽然也要坐上凳子，不过之后建议等 Francesca 进入房间并站定之后，直接起身用消音手枪爆她头或是直接走过去将她打晕，不然在说完一通调情的话后，Francesca 会因为一个来自实验室的电话而不得不离开，这时候虽然她会背对玩家，但是留给玩家起身并进行攻击的时间非常短，她可能会先一步打开房门，这时候如果她死去，尸体就会被发现，并不利于处理。无论玩家采取什么样的方法，杀死 Francesca 后，将她的尸体藏起来，就可以安然离开进行另外的暗杀了。


■被淹死的现充才是好现充。

●Catharsis

1. 一个比较简单的机会。玩家在大宅对面的广场上可以找到一位心理治疗师，正在和暗杀目标 Silvio 约定治疗时间。听到约定之后，玩家需要追踪附近咖啡店的招待，他会在完成一轮清洁后，走到咖啡店后方的小巷处抽烟。趁着四下无人，将其勒晕后换上其衣服，然后从咖啡店下层沿着内部的楼梯来到上层的厨房，躲开会认出玩家的厨师，拿走厨房当中的老鼠药，并绕到咖啡店的露天桌椅区，趁着治疗师走开打电话的时候，走到他坐的桌子旁，对着他的饮料下毒。他在喝了之后会前往附近的公厕呕吐，跟着他走，进入厕所隔间之后再将他勒晕，换上他的衣服并丢掉身上的所有枪械和爆炸物之类会被搜身查出的物品，然后走向大宅进行下一步。


▲我伪装了这么久，桌布都快被我擦破了，你个魂淡倒是快喝药啊!

2. 来到大宅门口，按照守卫的要求让他们搜身，之后前去会见大宅的管家，他会把玩家带到 Silvio 的卧室当中，期间不会有任何人能够认出玩家的身分，所以非常安全。进入到卧室之后会显示机会完成，而玩家需要做的也不多了，就是在沙发旁的椅子上坐下来，等着目标前来房间，躺在沙发上开始谈话后，玩家只要按下对应的按键，然后就会触发暗杀剧情。不过在坐下的时候，玩家需要记住 47 面对的一扇小门（相对房间的大门而言），下一步的时候会用上。

3. 在完成暗杀之后，为了保证目标的尸体不被发现，玩家还需要做一件事情，就是把他的尸体拉到刚才 47 坐下时正对的小门当中，房间里就有一个箱子，把 Silvio 的尸体藏好，玩家就可以用医生的身分从容离开，又或是换上这个房间里的清洁工衣服，然后从 Silvio 卧室大门另一边经过衣帽间，再从洗手间来到户外阳台，并从屋顶走到有小型天文台的建筑，再通过在屋檐跳下到二楼阳台的方式来离开。


▲你个土豪说你压力很大？跟现在比起来哪个大！

●Hostile Environment

1. 这个机会一开始就要求玩家进入到秘密实验室，前往那里的方法比较多，例如玩家在任何机会当中暗杀了 Francesca 之后都会获得一张实验室门卡，之前的另外一个摧毁病毒的机会“Absolution”中玩家也可以获得方便进入实验室的服装和门卡，不过这里介绍一下另外一个方法。玩家先要利用之前“Beyond the Grave”中第一步提到的方法，换上厨房帮工服并且从围墙缺口进入到大宅，但接下来玩家不用进入到厨房，而是向着围墙缺口面对的悬崖方向移动，直到看到右边有一个通往地下的车库入口，这里应该会有一个科学家在抽烟，并且玩家在靠近时他会向着车库内部移动，趁着他走到两根柱子之间后再下手，不要太早，会被斜坡外的园丁看到，也不要太晚，不然会被通道里面的保镖看到。搞定科学家后，把他藏在车库东北方的箱子当中，换上他的衣服并拿走他的落下的门卡，第一步完成。



■一招“治”好了这位科学工作者多年的颈椎病。

2. 原地站好，开启杀手本能向着地图的西北方观察，会看到两个持枪的警卫在并排站着，就在玩家不远处。先丢掉身上所有枪械和爆炸物，然后走到两个警卫面前，就会发现这里是其中一个实验室入口。让他们搜身，然后玩家可以通过刷卡进入到实验室。

3. 从这个门入内，走下斜坡，玩家可以立刻往左看，会看到一道楼梯通往一个金属平台，保持潜行走下去，这个平台还有一道楼梯通往下方，但是因为玩家身穿科学家衣服，而楼下有大量可以认出玩家的科学家，所以要动作快，走下楼梯后，立刻向着右前方的警卫走去，会发现他身后一个通道，可以在趟过水后来到病毒实验室的后方，然后立刻左转，走一段路，就会在左边看到一些穿着生化防护服的人，他们就是病毒实验室的科学家，而附近一扇要刷门卡的门就是进入病毒实验室的安全门。这附近还有一位科学家，不过他背对着玩家，而玩家用科学家身分刷卡进入实验室时不会引起警戒的，所以可以放心进行。



▲就是这位警卫小哥被分配看守一条除了杀手没人会用的暗道，然后他即将华丽地失职了。

4. 进入实验室，首先要做的就是换上一件墙上挂着的防化服，然后就可以沿着左边的通道进入到实验室核心区域，里面中央放着的就是病毒样本。但是样本前面有两个科学家在观察，所以并不方便下手，这时候，以在两个科学家身后面对病毒为准，玩家的左前方和右前方各有一台设备，右方的可以通过调查来直接将其破坏，并引走病毒右边的科学家，左边的设备复杂一点，需要玩家操纵机械手分别对两个红色的样本取样，从而导致设备损坏，这时候左边的科学家就会前去调查。这两个设备可以拖上两个科学家一阵子，不过还会有另外两个科学家不时走进实验室当中，但是他们进来后很快都会专注于使用显微镜，并不会盯着病毒，所以在确保没人看着自己后，玩家就可以前往病毒前面的装置，调查其屏幕，让病毒的培养坏境当中的温度不自然地升高，并会最终爆炸，毁掉病毒。这个毁坏的过程需要一定的时间，玩家在调查装置之后就可以回去换下防化服准备离开了，但如果觉得不保险，也可以通过调查附近的显微镜来融入环境保持不被发现，等待病毒容器爆裂之后，再从容离开。另外如果玩家通过病毒正对着的装置抽走了实验室内的低温气体，可以令这个升温过程变得更快。



■四个智障连我伪装时眼睛根本没对上显微镜都看不出来!

●First Day on the Job

1. 之前前文提到过起码两次的厨师帮工服，其实是用在这个机会里的，而其获取的方法仍然是和“Beyond the Grave”中提到的一样，通过 ICA 安全屋爬到三楼的房间并偷换衣服。但如果玩家想要暴力一点，可以直接上三楼按门铃，屋里那位原本要去当厨师帮工却偷懒的家伙会来开门并把 47 当做推销员来应付，玩家可以当面给他一拳直接把他打晕，也可以等他说完话转身的时候立刻走进屋里把他勒晕，然后换上衣服，继续从大宅的围墙缺口入侵大宅，并走到厨房处。

2. 之后玩家先要把厨房里的老鼠药拿到手，然后再和大厨对话，他正在试图复制暗杀目标 Silvio 的母亲当年的食谱，并吩咐玩家去搅拌一下锅里的食物，玩家先要走过去，通过调查锅来融入环境——其实动作就是搅拌食物，然后稍微往右看，就会看到这个天然气灶上是有开关的，调查一下开关来熄火，然后立刻再调查锅，就可以选择用老鼠药来下毒了。



■和食物充分搅拌后的老鼠药会令你的排泄更为充分彻底——因为你根本都没消化就全吐出来了。

3. 完成下毒后，走到厨房外，往右边看就会看到一个餐铃，调查一下敲响吃饭的铃声，大厨就会把加过料的食物端给 Silvio，他在吃了之后立刻会感到不适，并走到附近的悬崖去呕吐，玩家可以通过绕路的方式，从 Silvio 就餐的桌子西南方的主宅洗手间窗户进入内部，并从北边的门绕到悬崖旁，从而不需要经过守着桌子并且能够认出 47 的保镖，之后玩家可以选择直接把 Silvio 推下悬崖让他摔死，但是无法隐藏他的尸体，也可以将他勒晕后拖进屋子里再料理并藏尸，但要记得小心，那栋屋子里偶然会有一个保镖在巡逻，记得确认好没人在里面后再把尸体拖进去。



■其实悬崖下是个不时有人走过的露天平台，然而忙着要吐的高富帅根本不在乎行人感受，有钱，任性!

●Memento

1. 这是本作当中暗杀方式比较粗暴的一个机会，它的触发地点是在大宅的顶部，前往这里需要的手段倒是正好和“First Day on the Job”这个机会连了起来。首先，假设玩家已经靠着之前的方法杀死了 Silvio，那么在他呕吐时背对的建筑二楼就是前往机会触发地点的好方法，玩家需要先来到二楼，然后立刻左转并注意左边，会看到一个有大型地球仪的房间，玩家面对地球仪时，右边的桌子上会有一个大宅内的万能钥匙（Mansion Masterkey），记得拿走，对于之后完成任务有一定的帮助。



▲有钱任性2.0，万能钥匙随便丢。

2. 拿到钥匙后，回到楼梯口出，另一边玩家会看到一扇门，打开后就会发现外面是建筑的外阳台，往左边看就会发现一根通向楼顶的排水管。爬上去后往着左前方看，会看到另外一根水管，再爬上去，直走一段路，就会看到右边有一扇门，潜行入内，会看到两个保镖在研究一个保险箱，这就是机会的触发点。根据他们的对话来看，Francesca 在暗中调查 Silvio，并且让两个被她买通的保镖调查阁楼的保险箱，但是两人都找不到密码。



▲这根水管，我看你上不接排水渠下不通排水口，一看就是用来爬楼顶的好苗子啊！

3. 原路返回到第二根爬过的水管，重新爬下去，然后往左边走，就会看到一个小阳台和一个窗户打开的房间，跳进去就可以在桌上找到写着密码的纸条。原路返回保险箱处，两个一无所获的保镖已经离开，玩家可以从容打开保险箱，却会发现里面放着的竟然是一束 Francesca 的头发，看来 Silvio 也对她起了疑心，收集了她的头发作为 DNA 样本，想要调查她。

4. 接下来的步骤会要求玩家找一身保镖的衣服，然后伪装成找到证据的保镖去交给 Francesca，但其实玩家穿成清洁工的样子去找她也可以，麻烦是在于她身边会有一个保镖能够认出 47 的样子，所以需要一些解决办法。不过在讲到具体方法之前，先提醒玩家们记一下，在保险箱正对的方向，如果玩家开启杀手本能，会看到两根高亮的烟囱，通往楼下的两个火炉，而且旁边都有高亮标记的爆炸物，记住靠近保险箱的那一个烟囱和爆炸物的位置，一会儿用得上。之后玩家需要前往离保险箱比较远的烟囱附近，会看到一道通往下方的楼梯，尽头是一个通往下层的方形门，玩家跳下去就会发现这里是“Catharsis”机会中提到过，能够藏起 Silvio 尸体的小房间，当然现在玩家需要的不是藏尸体，而是用万能钥匙通过联通卧室的门进入 Silvio 的房间，千万不要走另外一扇门，会被守在 Silvio 卧室门前的保镖看到。进入卧室后，寻找床前的电视机，开启后立刻躲到电视机左边的衣帽间里，守在房外的保镖会入内检查电视机，趁机绕到他背后将他勒晕，并藏到衣帽间的衣柜里，就可以换上他的衣服伪装成保镖。之后从卧室的大门走出走廊，直走到另一扇大门处后左转，会在右边看到一扇门，这扇门通往 Silvio 的书房，Francesca 会不时走进这个房间里面搜查，而跟着她的两个保镖当中，能够认出玩家身分的人不会进入房间，另外一个在房间当中的保镖则不会认出玩家。书房的门是锁着的，但玩家之前因为拿到了万能钥匙，所以可以用钥匙开门进入房间，把样本交给 Francesca。机会进入最后一步。



▲卧室里还给自己配了台起码50寸的电视，换成我都肯定看呆了！



▲爆炸吧，现充！

5. 接下来玩家要和时间赛跑，Francesca 在拿到样本之后，会走到附近的火炉旁，把样本丢进去烧掉，并在火炉旁自怨自艾一番，这时候玩家需要原路赶回保险箱所在的阁楼，来到烟囱旁，开启杀手本能确认 Francesca 位于下方火炉旁后，直接抓起爆炸物然后调查烟囱的开口，就会触发暗杀剧情，落在烟囱下方火炉上的爆炸物会立刻爆开，炸死 Francesca。接下来玩家就可以逃离了。

●Memory Lane

1. 一个比较简单而且有趣的机会，玩家需要找到 Silvio 儿时的纪录片，并且在他的个人办公区域播放，来让他被情怀所吸引而调开保镖，最后再给他一个“回忆杀”。达成这一步需要的是混进大宅，这一点大家在经过前几个机会之后应该已经很熟了，这里还是推荐厨师帮工渗透大法，按照“Beyond the Grave”中的第一步，混入到厨房之后，从有餐铃那边的门离开，左前方的建筑上窗户打开的洗手间就是玩家潜入用的入口，趁着四下无人跑进去，小心查看有没有保镖在屋里巡逻，确认安全之后，立刻来到二楼，并且往左走，很快就会发现右边是挂着太阳系天球仪的房间的二楼。沿着这个房间二楼的空中走廊走向远处通往三楼的楼梯，在天文望远镜旁边有一张放着手提电脑的桌子，桌旁就放着一卷录影带，里面就是 Silvio 儿时的纪录片。



2. 拿到纪录片后，通过楼梯回到一楼，进入有天球仪的房间，小心观察暗杀目标是否在房间里，如果在就躲起来等一下，等目标走了之后，找到房间里一套黑死病时期医生的服装，先不要调查，而是找到服装附近的投影仪，把录像带放进去播放。

3. 之后目标很快就会回到房间，玩家需要做两件事情，一个是在医生服装的附近台座上放着的两把匕首之间挑一把拿着，然后调查医生衣服，穿上并伪装成医生服装的雕像。这时候玩家不需要移动，就等 Silvio 进入房间后，被录像带吸引，并且赶走保镖之后，解除伪装形态并手持匕首靠近 Silvio，再按对应按键，就可以触发特殊暗杀。之后把 Silvio 的尸体藏到屋中的其中一个箱子里，换下医生的衣服，就可以离开了。



■土豪，你感受过绝望吗？

●The Good Son

1. 如果玩家选择的是默认的任务开始地点，那么这个机会的触发点就在 47 面对大宅时的左方，走过一道拱门，玩家就会看到一台运输车撞毁在了路旁，另外一边有一个自行车翻倒的骑手倒在地上，而一个明显是驾驶员的花店员工正在车旁打电话试图找人来修车。玩家需要做的就是打晕这个花店员工，并换上他的衣服，再拿走车一旁散落的花中的一束，送到大宅当中。虽然玩家立刻下手也不会引起任何人的警戒，但是这台车其实是两个员工在开，另外一个人在询问那位倒下的自行车手有没有大碍，两人完成对话后，这位员工就会回到车旁，而且附近也没有藏起被打晕的人的地方，所以如果玩家想要让夺取衣服的过程更完美，只需要等。坐在车旁的椅子上，用看报纸的方式融入环境，目标员工在检查完车子后，会打电话跟上司报告并试图解决问题，而另外一位员工和自行车手对话后，会跑到悬崖边吸烟，而自行车手则会坐到玩家所在的椅子上让自己喘口气。这时候玩家只需要等那位目标员工打完电话，就会发现他将再次走到车旁检查车胎，这就是下手的好时机，因为接下来的一段时间，另一位员工和自行车手都不会改变自己的状态，所以玩家只要把被勒晕的员工拖到自行车手坐着的凳子后方，就可以在一段时间里避免被人发现。然后玩家就可以换上他的衣服，丢下身上所有爆炸物和枪械，拿上车旁的一束花，去大宅的正门进行下一步。



■祖传藏“尸”，毫无破绽。

2. 大宅正门的保镖会对玩家搜身，按成后直接走进大宅的前厅，和管家对话，他会把玩家带到 Silvio 的母亲墓地附近，玩家需要自己走去墓地前。在墓地上放下花，Silvio 很快就会过来，这时候玩家可以躲在墓地正对面的箱子里，因为 Silvio 到达之后会赶走保镖，然后跪在墓前悼念自己的母亲，这就是下手的好时机了。搞定之后，把他的尸体藏在刚才 47 藏身的箱子里，就可以顺利离开。

PS：这个任务有个比较重口的解决方法，那就是在正对墓地时，玩家可以在左方看到一台碎草机，如果玩家杀死了 Silvio，可以把他的尸体放进这个碎草机里，让他整个尸体被碎成化肥，来个死无全尸……





▶我们不生产有机肥，我们只是大自然的搬运工。

●特殊暗杀要求成就/奖杯

1.Not in the Guidebook：需要玩家完成本关当中的所有机会，只要按照上文都做一遍即可。

2.Plan Ahead：需要玩家选择一个开始地点和一个偷运地点，不过比起上一章相同条件的成就 / 奖杯要宽松一点，玩家就算使用的是默认的开始地点和默认的偷运地点也可以解开，也就是说玩家可以在离线的环境下拿到这个成就 / 奖杯。

3.The Sapienza Trinity：一个要求比较复杂的成就 / 奖杯，在提到解法之前提醒一下大家，这个成就 / 奖杯需要使用狙击枪，而关卡中是不存在这种东西的，所以玩家必须要进入在线模式，然后用偷运的方式来获得狙击枪。

成就 / 奖杯要求的条件是用三种方式杀死 Silvio，其中第一种是最简单的，就是用枕头闷死他，按照机会“Catharsis”来操作即可。

第二种需要用到机会“Absolution”当中第一步的方法，获得进入生化实验室的门卡和科学家的衣服，然后按照提示从码头的路线进入实验室，并且来到顶部放着毁灭病毒的笔记本建筑后方，这里会有一条水管可以让玩家爬到上层。勒晕这里单独一人的警卫并换上他的衣服，用箱子藏好昏迷的警卫，然后朝着地图北方看，会发现一条分岔路，左边的路，会有一条往下的楼梯，可以让玩家绕回到放有毁灭病毒笔记本的房屋后方，而右边的通道会把玩家带到一个有两条分岔路的平台，其中直走的路最终会把玩家带到“Hostile Environment”机会第二部中提到的实验室入口，而左边的路则是通往有着小型天文台的房屋。走左边的路，刷卡出门，走上一楼并往左看，就会发现墙上有一个火警开关，记住这个开关。然后前往二楼，并通过空中走廊来到三楼，拿走 Silvio 的成长纪录片，并且拿到楼

下房间中的投影仪中播放，这样当 Silvio 进入这个房间，就会向着纪录片所在的方向走。这时候其中一个保镖会站在被书柜挡住的盲点，玩家可以立刻进入房间，勒晕他并将其藏在门旁的箱子里，之后等 Silvio 遣散另一个保镖时，跟上去，在 Silvio 看不到的地方把保镖勒晕并也藏进箱子，保证 Silvio 是孤家寡人状态。


■老炮儿就是给力，退役几十年后还可以打飞机。

这时候，玩家可以取出消音手枪，对着 Silvio 的脚开一枪，注意一定要是脚，打头他就被秒了。趁着他中枪倒地，玩家可以走出房门，立刻按下火警开关。一旦按响开关，玩家需要立刻重新往下跑回实验室，并且回到之前勒晕警卫的地方，藏在箱子里，要是一切顺利，Silvio 会在没有任何保镖看护的情况下跑到这个位置，然后玩家只要在他没有察觉的情况下对他的脚再打一枪，然后惊慌失措的 Silvio 会乘坐飞机逃跑，而飞机就在笔记本建筑的右前方，此时画面上也会出现目标逃跑的提示。

这时候玩家需要前往飞机附近，会看到一条沿着海岸往外延伸的石道，从这条路走，玩家最终会来到大宅旁的老碉堡，沿着斜坡走上石堡，打开一扇铁门后，来到上层，寻找一门向着远方岛上灯塔的大炮，在附近的木桶上找到火药和炮弹，通过炮口都装进去，然后在炮尾等待着，逃跑计时的倒数大概还剩 10 秒的时候，Silvio 的飞机也会经过大炮的轰击范围，立刻发射，就可以用大炮击毁飞机，达成成就 / 奖杯的其中一个条件。

第三种则比较讲究玩家对于场景的熟悉程度，而且一定需要联网才能够达成，因为需要使用到狙击枪。建议玩家选择 ICA 安全屋作为偷运地点，然后开始地点也选为安全屋。之后玩家先不需要拿走狙击枪，而是用“Memory Lane”机会中第一步的方法混入大宅，不过记得在偷走厨房帮工的衣服时，也偷走附近电视下方桌子上的公寓钥匙。接着混到有天文台的房屋二楼通往三楼的楼梯处，但是不需要上楼，而是在楼梯附近找到一个控制屏幕调查，这个装置会让天文台上的望远镜进入观测状态。之后玩家需要原路返回，来到安全屋处。

回到安全屋后，开始第二步，拿上狙击枪并收起，47 会把狙击枪背起来，在这种状态下于街道上移动会引起大量 NPC 的警戒，所以建议再次从安全屋的厕所来到屋顶，往右看，会发现可以从屋顶跳落到隔壁建筑当中，从建筑的门入内，会发现是一个洗手间，再通过一扇门会进入一家公寓房，这时候往右看，会发现一套大宅保镖的服装（Disguise Mansion Security），换上之后，玩家背着大威力武器行走就显得不那么显眼了。

换上衣服后，沿着户外的走廊往前走，很快就会看到一道通向楼下的楼梯，走下去进入另一间屋子，直走到房间的卧室并往右看，会看到一扇门，用公寓钥匙打开后会发现是楼梯间，沿着一直走到底，打开门，对面就是教堂，而玩家的目的地是教堂顶的塔楼。建议向着教堂旁有两艘小艇放在地面上的平台走，在这里玩家会看到一道往下走的楼梯，紧贴着教堂侧面，走到尽头后爬上边沿，并从右边爬到教堂的侧面，往左走几步就会看到教堂的后门，从这里进入教堂，并沿着中央的楼梯一路狂奔而上，很快就可以来到塔楼顶。拿出狙击枪，朝着大宅方向已经打开的望远镜瞄准，就会看到望远镜当中露出了 Silvio 正在观察的眼睛，直接对着望远镜狙击，就会触发特殊的击杀镜头，远远地爆掉 Silvio 的头，达成最后一个条件。


■狙击地点与远处的目标。

4.Let No Joyful Voice be Heard：这个是一个恶搞《加勒比海盗》当中能够呼唤大海怪克拉肯的戴维·琼斯船长的成就 / 奖杯，所以成就 / 奖杯名就是他在召唤海怪时的一句台词。因为是这样，所以个成就 / 奖杯的达成条件也比较好玩，玩家需要装备上有高倍率瞄准镜的狙击枪，然后直接潜入到大宅当中，因为背着狙击枪是很容易会被 NPC 警戒的，个人建议是玩家选用 ICA 安全屋作为偷运地点和起始地点，拿上狙击枪，立刻从洗手间来到屋顶，但是这次走到围墙边上后，不要从缺口翻过去，而是看向缺口右边，会发现屋旁会有一道边沿可以让 47 在调查后走上去，并最终爬窗进入到一间无人的仓库里。这个仓库就在厨房后方，打开门后往右走，躲开主厨和帮厨的视线从厨房西南方打开的窗户翻出去，然后立刻右转并狂奔到对面房子洗手间打开的窗户里翻进去，当然途中记得观察有没有保镖在附近巡逻。进入屋子里后，来到二楼，从楼梯口右边的门来到户外，沿着水管爬到屋顶，然后看向左边，沿着另外一条水管爬到主宅的顶部，往前走一段路右边就会出现一扇通往阁楼的门。

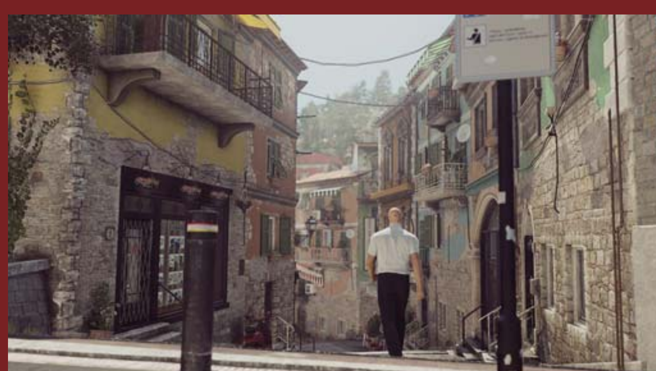
在这里会有两个正在研究保险箱的保镖，玩家既可以等他们离开，也可以近距离从背后用消音手枪把他们都爆头，但记得动作要快，不要让他们当中任何一个人发出警报。之后请往保险箱正对的方向看，在阁楼的尽头会有一个圆形的窗户，往窗外看，会看到一艘帆船，在上面有四个铃铛，只能在用狙击枪瞄准的情况下看到，分别对应不同的音色。玩家需要按照从低到高的顺序来射击它们，以解开成就，顺序是左边桅杆中央的铃——船头的铃——右边桅杆顶部的铃——船舱顶部最右方的铃，完成后即可唤醒克拉肯，水下会伸出几条触须，把小船直接毁灭掉。


■下一章要是有个直接让目标被克拉肯抓进水里的暗杀手段就完美了。

●成就/奖杯列表

虽然上文已经把要求比较独特的成就 / 奖杯都介绍了一遍，这里还是给出列表，方便大家查询和解锁。

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Die by the Sword	20	完成“World of Tomorrow”关卡。
Not in the Guidebook	30	完成“World of Tomorrow”关卡中的所有机会。
Sapienza Escalated	20	完成萨皮恩泽尔地区地图的一个5级的升级契约关卡。
Plan Ahead	10	在萨皮恩泽尔地区地图选择一个任务开始地点和一个偷运物品的地点。
Amalfi Pearl	40	萨皮恩泽尔地区地图的精通等级达到20级。
The Sapienza Trinity	15	分别通过在心理治疗中暗杀、用大炮击落其逃跑用的飞机和透过望远镜爆掉他头的方式来杀死Silvio。
Let No Joyful Voice be Heard	15	唤醒克拉肯！





Fallout 4

经历一番波折,《辐射 4》的第二个 DLC《废土工坊》也终于和我们见面了。和《自动金刚》不太一样,《废土工坊》是一个纯粹增加游戏元素的 DLC,所以并不存在主线任务,而是会在游戏当中直接增添新的内容,不过也配套地增添了三个成就 / 奖杯,其达成的方法还算是有点绕,而且对于新元素的使用方法也介绍得并不充分,所以我们下面就立刻给大家详细解析一下。

文 稀饭 美编 心の永恒

辐射4 废土工坊	Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 :Wasteland Workshop	中文版
	2016年4月18日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：39港币	

废土工坊全攻略



新元素



《废土工坊》增加的游戏内容都是集中在玩家营地能够建造和建筑的物品当中，玩家在下载 DLC 后，会看到建造画面当中某些物品的图标右上角有一个“+”号，那就是 DLC 增添的物品，其中除了少量设施是来自于上一个 DLC《自动金刚》，基本都是由本次《废土工坊》增加，那么这些新建筑是哪些，又能够提供怎么样的功能？下面将一一解析。

建筑新内容

建筑部分新增添的元素主要都是为了竞技场的建设而服务，所以推出了木造和金属之外的第三个建筑材料类别：混凝土，同时也在门的类别当中加入了需要电力运行和开关控制的电动门，其他类别当中则加入了巴士和拖车这类非常有废土风情的建造物，下面将纤细列举一下。

1. 混凝土：在功能上来说，混凝土建筑的定位类似于木造建筑，样式比较多，而且能够涵盖的类别也相当广，包括了“地面”、“墙壁”、“屋顶”、“楼梯”和“其他”项目，不过其中“其他”项目只能制造一些战前风格的被锈蚀的栏杆，“楼梯”和“屋顶”的类型也只有两个，反倒是“地面”和“墙壁”类型比较丰富，其中“墙壁”类别能够打造出实心的厚墙壁，非常适合建造竞技场，而那些有空窗和铁丝网的墙壁建议玩家慎选，毕竟子弹是可以通过这些空洞射击到墙另一边的人。除了打造竞技场，其实混凝土也是不错的房屋建筑材料。



2. 电动门：处于门的类别，共有四种，都需要通电之后才会开启，而断电则会关闭，所以玩家在安装的同时还得考虑电线连接和电子开关的位置，其最大的用途是在竞技场中央充当阻隔，可以防止两个站到对战平台上的决斗者立刻互相厮杀。但如果玩家脑洞够大，也可以产生很多其他的功能，而且虽然使用方法有点绕，但作为一扇门来用也是不错的。



3. 其他：这个项目当中增加的就只有巴士和拖车，两者都是处于废弃状态，但是放在营地当中可以用于改造成临时住所或是阻挡扼要通道的掩体，不过个人不太推荐将其改造成住所，主要是虽然改造起来还是蛮有乐趣的，但是其问题和预制式的房屋一样，其本身就是一个完整可移动的建筑物，所以玩家在点选项目的时候如果没有对准方向，就变成了选定拖车或巴士来移动，频繁的误操作会让人感到很崩溃，而且看来这个问题 Bethesda 是不打算改了……



4. 装饰：装饰类别是本次 DLC 里新增内容比较有欺骗性的一个，不知道是不是 Bethesda 一贯的粗枝大叶所致，一般来说，如果一个类别里面有 DLC 物品，就会在图标右上角显示“+”号，但是装饰类别无论是大类还是里面如“墙壁装饰”这样的小类别都没有显示“+”号，反倒是装饰里的“其他”类别显示了符号。

实际上新增的装饰有好几个，其中属于“墙壁装饰”的有两个，分别是“动物壁饰”和“字体”，前者当中增加了一些标志性废土生物的装饰，例如死亡爪和辐射蝎，后者选定之后还可以开启一个内容丰富的子选单，玩家可以选择多种字体内容，或是直接用字母一个个拼出自己想要的词汇。

“其他”类别当中增加的则是“油灯”、“油灯柱”、“燃烧桶”、“营火”、“墙面烛台”、“蜡烛”和“猫碗”，都是游戏当中原本场景里常见的素材，所以与其说是新加入，不如说是补充了原本不能够建造这些物品的缺陷。



5. 电力：这个大项增添的内容都比较给力，首先是“发电机”项目，增添了游戏中玩家用于获得“核融合核心”的核融合发电机的营地用版本，需要把“科学”辅助能力提升到 4 级才可以建造，但是能够产生 100 点电力，占地面积只比大型发电机略大一些，非常给力。

“灯光”方面则增加了有斗技场风格的“牢笼壁灯”以及一大批建模常见于游戏当中但是原本无法建造的灯具。“其他”类别当中加入了体积更小的“灯箱”和用于显示比分或是时间的“巨型数字管”（需要配合终端使用），还有能够清洁辐射的“消毒拱门”等等。

然后最重要的就是这个大项当中加入了“霓虹灯”项目，玩家可以选择自己喜欢的颜色，然后用不同的字母以及数字拼出霓虹招牌，当然也可以制作“OPEN”字样的经典霓虹招牌。



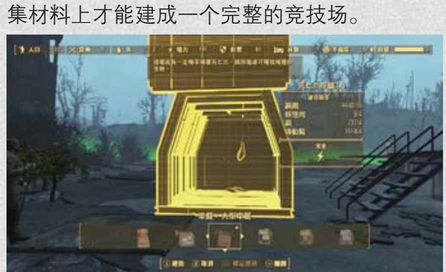
6. 防御：这个大项当中加入了一些比较重要的新子项目内容，就是“陷阱”中的新元素，玩家现在可以建造“暗门”、“捕兽夹”、“电动捕兽夹”、“尖刺陷阱”和“锯片陷阱”，通过和压板组合，这些陷阱可以构成非常致命的环境，不过因为智能度不高，所以并不建议用来防守营地，反而是放在竞技场当中可以进一步增添对抗时的乐趣。



7. 资源：和“电力”类似，这个项目当中增加的内容不多，但是都比较给力，其中“水”这个子项目当中增加了“电动抽水帮浦”，在土地之上即可安置，一个就能够提供 10 点水源，不过需要 4 点电力才能运行，这个装置的出现解决了那些范围内没有水源的基地只能通过建一大片“抽水帮浦”来供水或是靠运输支援来维持的窘况。“其他”类别当中增添的是“园圃”，其实就是一片被开整过的土地，任何食物类资源都可以在上面顺利种植，而且“园圃”的形状类似于地板，可以铺在一些不平整的地面上，让这些原本因为坡度关系无法种植食物的地形也变成耕地。



8. 牢笼：这是本作当中完全原创加入的新营地建造物类别，其具体的使用方法会在后文详述，这里将只列出其内容的简介。“牢笼”分为 5 个子类别，分别是“小型牢笼”、“中型牢笼”和“大型牢笼”，还有“竞技场”和“其他”类别。单个不同规模的牢笼对应的是捕捉的生物类型，“竞技场”则是两个展开竞技所需的设施，最后的“其他”包含的也是两个比较重要的设备“下班号笛”和“贝塔波发射器”。这个类别是建立竞技场的关键设施，但是消耗的材料也不少，如果是游戏进度比较前期或是不喜欢捡垃圾的玩家可能需要多花点功夫的收集材料上才能建成一个完整的竞技场。



竞技场建设与举办心得

和《自动金刚》不一样，《废土工坊》虽然有竞技场这个核心元素，但是并没有任务可以指引玩家如何去竞技场，我们只能够自己摸索，所以在这篇 DLC 补完里稀饭我也提供一些自己得出的心得，希望能够帮助大家快速上手这个有趣的新元素。



基本知识

●牢笼建设



牢笼建造需要的大部分材料都非常大众化，但因为本质上这些牢笼都兼具诱捕陷阱的功能，所以它们需要一种非常关键的制作原料：诱饵，而这些诱饵往往都是各种废土生物的肉。稀饭我不清楚各位破烂王们在这个 DLC 推出之前都是如何处理自己在废土上获得的肉类，但起码我和自己身边的几位小编伙伴们的答案都出奇的一致：煮了！所以当需要制作牢笼的时候，我们通通都傻眼了，除了那些肉类要求比较大众化的牢笼，基本上所有要求比较偏的牢笼我们统统都做不了。所以想要建造牢笼，玩家首先需要做的就是寻找对应的诱饵，下面将会列出每一种牢笼所需的诱饵和获取的地点以供大家参考。当大家按照下面的列表集齐材料做出过所有类型的牢笼之后，就会解锁成就 / 奖杯“捕兽高手”。

牢笼所需诱饵及获取地点一览

牢笼名称	所需诱饵	获取地点
小型牢笼		
狗笼	狗罐头	散布于地图之上，在人类建筑当中偶然会找到，比较靠谱的获取地点在牙买加平原东南方的高速公路上，找到上层一个有三只有名字的狗看守的地点，里面会有六个狗罐头，同时在钢铁兄弟会的飞船普利德温号上，昆兰督学的房间书柜里会有三个。
变种猎犬牢笼	婆罗门肉	野生的婆罗门在地图的西北方比较常见，当然用在营地中建造饲料槽的方式引来野生的婆罗门并将其杀死也是个不错的办法。
猫笼	软壳泥沼蟹肉	常见于水边和沼泽，如果看到有泥沼蟹蛋则往往意味着附近有泥沼蟹，但是哪怕是杀死名字就是软壳泥沼蟹的怪物都不一定会获得软壳泥沼蟹肉，而有可能是普通的泥沼蟹肉。
鼹鼠牢笼	辐射蟑螂肉	在许多场合都会遇到，最常见的是各种下水道场景和某些场景当中的洗手间，肉的获得率也相当高。
中型牢笼		
掠夺者牢笼	捷特	在杀死掠夺者时会有一定几率捡到，同时大量存在于各种黄色药品箱当中，玩家还可以通过化学工作台自己制作。
昆虫牢笼	鼹鼠肉	野外算是比较常见的敌人，推荐到腐臭的垃圾掩埋场去杀，数量绝对充足，肉也容易出。
枪手牢笼	瓶盖	就是钱，玩家自己身上应该有不少，还可以通过售卖物品在商人处获得。
狂尸鬼牢笼	混种狗肉	在人类城市边缘比较常见，例如芳邻镇一出门右转就会在街道远处看到，钻石城外围堆放着几台大型车辆的停车场处也经常会有一窝混种狗。
超级变种人牢笼	婆罗门肉	参考变种犬牢笼的介绍。
大型牢笼		
妖怪牢笼	辐射鹿肉	辐射鹿类似于婆罗门，在地图的西北方比较常见，例如在机器人废弃场往美国空军奥莉维亚卫星站走的路上就很容易碰到几头。
婆罗门牢笼	刀片穀	可以在商人处购买，野外基本见不到野生种，只能在敌人身上获取，但之后只要在营地种植并指派居民去培育，很快就可以源源不断地收获到。
死亡爪牢笼	妖怪肉	在沿岸小屋北方的山谷里玩家会找到死去的妖怪，但附近还有一只死亡爪，记得小心应付，同时地图上的数个地点附近也会有妖怪出没，例如洛矶海峡公园。
泥沼蟹牢笼	泥沼蟹蛋	参考猫笼的介绍
辐射蝎牢笼	飞刺虫肉	同样是水边较为常见，如果玩家足够勇敢或是火力够猛，也可以前往光之海中央原子坑洞南方附近去狩猎，记得小心其他废土生物的威胁。
辐射鹿牢笼	胡萝卜	和刀片穀类似，野生的不多见，但是可以在许多地方捡到，也可以在敌人身上获得，之后在营地种植就可以不断地收获到。

PS：除了上面介绍的方法，还有两个比较特别的途径，一个是攻打变种人占领的地区，并且搜刮营地中的肉袋，会有机会找到各种肉类，另外一个途径就是直接去钻石城找肉商波莉买，但是她提供的肉一般量不会特别多，而且种类也是有很强的随机性，玩家们买完之后，经过游戏世界当中的 48 小时波莉的商品才会刷新，玩家可以通过在钻石城家中不断睡觉来达成这一点。



▲钻石城的肉商波莉。

●牢笼用法

丑话说在前头，哪怕是在物资充足的情况下，牢笼也是个比较烧钱的建设物品，所以大家在尝试进行建设之前最好保证自己有充足的资源。

建造一个牢笼的方法上文已经提过，那么在牢笼造好了之后，要如何捕捉怪物？其实条件很简单，就是给它通电，只要接入了电源，牢笼就会开始自动引诱怪物。但是在引诱的过程当中玩家不能够处于牢笼附近，这样牢笼就不会进入捕捉状态，此时玩家有两个选择，一个是跑到别的地方是去干点别的事情，打发时间，又或是干脆找一张床，睡个 24 小时。睡完后去看一眼牢笼，如果笼门仍然没有关上，就意味着没有抓到牢笼对应的生物，而如果门已经关上了，则意味着捕抓成功。

在牢笼已经关住了生物的情况下，有两种情况可以将其放出来，一种是断掉牢笼的供电——关掉发电机或是提前设置好开关来关闭皆可，另外一种是直接对牢笼进行攻击，哪怕只是用 RB 键 /R1 键轻轻推一下，也会触发牢笼。

在牢笼开放之后，被关住的生物就会被放出来，个别怪物如死亡爪还会有帅气十足的出笼动画，这时候视生物的类型，他们会处于不同的状态，其中除了婆罗门和猫，其他绝大部分生物都是处于敌对状态，而且不但和玩家敌对，只要是不同族的，也会彼此敌对，二话不说立刻开打。



▲注意，在没有被修复的情况下，任何牢笼都是不能够被回收到工房当中的。



▲死亡爪出笼。

生物之间的敌对是无法解除的，不过对于野生生物来说，“贝塔波发射器”会是一个非常有效的控制手段，只要通电并开启，在营地之内被释放出来的野生生物都不会对玩家和营地当中的居民发动攻击，居民也不会对其发动攻击，而且这些被“驯化”的生物还能够为营地提高防护值。但是要注意，只要玩家对被贝塔波影响的生物发动攻击，哪怕只是动力装甲落地的冲击这种微不足道的伤害，都会令其对你进入敌对状态。另外，不同种族之间的生物，就算是在贝塔波的影响下，也会彼此进行攻击，而人型敌人干脆不会受到贝塔波影响，一直都会处于敌对状态，也是最不好控制的敌人。

在完成了放出敌人的使命后，牢笼虽然并不会被消耗掉，但是其功能则需要在修理之后才能够恢复，而修理会消耗的物资除了少量的各种建筑材料，最要命的就是会消耗一份牢笼对应的诱饵，所以玩家不但建造牢笼需要花心思去找诱饵，每用完一次还得消耗诱饵去修，算是比较坑爹。

不过这里也给玩家们一个小提示，牢笼需求的诱饵严格来说是有一个食物链的设定，就是部分能够被牢笼引诱的生物产出的肉，恰恰就是另一种生物的诱饵，例如辐射鹿的肉是妖怪的诱饵，而妖怪的肉则是死亡爪的诱饵，如果通过不断消灭被引诱的怪物，玩家可以打造一个持续性的诱饵供应链，当然并非所有牢笼都可以套用这个套路。

在学会牢笼怎么用之后，大家可以先别急着进入建设竞技场阶段，而是试着在贝塔波的帮助下，靠着睡觉刷牢笼捕捉怪物，只要有五只具备攻击性的野生生物被贝塔波“驯服”，就可以解开成就 / 奖杯“驯服高手”。鉴于符合标准的生物比较多，这里只列出不符合条件的：猫、婆罗门、辐射鹿、掠劫者、枪手和超级变种人，狂尸鬼虽然曾经是人类，但是却可以被贝塔波驯服，足以证明其智力已经降到了野生生物的程度……



▲被驯服的泥沼蟹王拥有不错的防御值加成。

●竞技场维护

在拥有足够的诱饵之后，玩家就可以着手开始建造竞技场了。构成竞技场的基本就是建造项目当中“牢笼”类别里的“竞技场”子项目，这里面只有两个内容，分别是“竞技场参赛者：红队”和“竞技场参赛者：蓝队”，实际造出来就是两个平台，都需要安置在地面上，之后玩家只要进入建造界面，命令两个居民分别站在两个平台上，他们就会进入互相敌对状态，展开厮杀。

不过这只是竞技场的核心，实际上玩家如果想要把这个竞技打造得有声有色，就必须做一些安排：

1. 选址：这是本 DLC 当中最囧的一个地方，大部分牢笼其实都很占地方，想要铺开一个像样的竞技场，就必须要有足够大的平整地面给玩家发挥。以这个为前提，能够让玩家放手发挥的地方其实不是很多，个人严重推荐星光休息站，在把场景中央的水坑铺上地板后加上附近的空间就是一大片不错的空地，可以留给玩家们很多发挥空间，相比起来其他营地似乎都缺乏这种条件，而像是奇观岛这种面积奇大无比的营地却缺乏较为平整的地面。当然，这个是以最基本的竞技场搭建为前提，脑洞大的玩家如果找到了能够发挥出空间特点的方法，许多营地也会是非常有趣的竞技场。



▲代表红方出战的是：派普！



▲平整地面是建造竞技场的第一步。

2. 建造一个外墙：刀剑无眼，更何况部分被放进竞技场当中的角斗士们还会使用枪械，所以一堵围墙是最基本的要求，同时围墙也可以避免营地居民误走入竞技场当中，被角斗士们误伤。注意围墙的结构最好考虑划分出不同的区域，例如 A 区和 B 区，然后中间用电子门分隔，这样玩家就可以从容安排好竞技双方的阵容后再开始角斗。最后提醒一下，记得要铺设地板，而且最好全面覆盖，因为有的怪物可是会钻地的，如果玩家没有铺设地板，他们就会有可能通过钻地摆脱围墙。


▲初具规模的竞技场。

3. 铺设各种装置：最重要的就是刚才提到的“竞技场”项目中的两个平台，一红一蓝位于竞技场的两边，当然玩家想要多铺几个也没问题。另外一个重要装置是“贝塔波发射器”，位于“牢笼”类型“其他”子类型当中，建造之后只要通电并开启，就可以发射


▲贝塔波发射器是最为关键的设施之一。

贝塔波，让牢笼中被捕捉的生物在被放出来后处于友善状态，方便玩家在角斗开始之前安排人选。但是这个设施需要掌握 1 级的动物朋友和 1 级废土低语者这两个辅助能力才能够建造，所以还没有掌握这两个技能的玩家最好去练两级，不然竞技的观赏性会有所下降。

4. 添加装饰：这个部分要看玩家自己的爱好而定，最简单的情况下玩家可以什么装饰都不加，维持斯巴达风格。不过个人建议最好起码装上灯，毕竟有时候角斗会是在晚上进行，必须要保证足够的照明才能看清楚角斗的过程。除此之外，玩家们也可以考虑加上一些陷阱来增添角斗时的偶然因素和乐趣。


▲晚上的角斗场看起来更有氛围。

5. 放置牢笼：最简单的牢笼放置方式就是直接将其放置在角斗场的两边，这样当玩家关闭电源放出牢笼中的生物时可以方便地调遣他们。但是牢笼的其中一个特性就是除了通过断电来放出捕捉的怪物，还可以被攻击所开启，所以这种方式会导致一个问题就是怪物在对战的时候可能会意外地放出其他牢笼的怪物，而不同种族之间的怪物就算是在贝塔波的影响下还是会互相攻击，所以除非玩家是打算每次都是 1V1 或是大乱斗，不然这种放置方式还是存在着一定的风险。所以另外一个更为简便的方法就是把牢笼再分割到斗技场外的区域，让其临近斗技场并有


▲不小心被放到死亡爪身边的泥沼蟹，直接被整个打散了……

通道相连，能够确保被放出的生物可以前往竞技场战斗即可。

6. 好戏上场：现在万事俱备，终于可以看好戏了。角斗的形式不限，完全取决于玩家自己的口味，从最简单的居民之间的决战到枪手二人组勇斗妖怪再到死亡爪与辐射蝎正面对决都可以，怎么精彩怎么来。不过要提醒一下大家的是，建造竞技场会令营地容易受到攻击，而且如果在角斗当中有居民死去，幸福度还会下降，所以玩家要么就尝试把居民武装到牙齿，要么就还是让有不死之身的同伴上场角斗比较靠谱。同时利用上一个 DLC 中加入的机器人工作台，玩家也可以派机器人上场角斗，来一场废土版的《铁甲钢拳》。最后提醒一下，别忘了在决斗开场的时候按响“下班号笛”把居民喊过来观看角斗，同时就可以解锁成就 / 奖杯“煽动高手”。


▲来了个好猛的对手！

成就/奖杯指南

本 DLC 对应的成就 / 奖杯要求只有三个，条件都极其简单，达成方法已经在前文当中说明，下面仅列出来让玩家们参考一下。

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
驯服高手	15/铜	营地中拥有5只被驯服的生物
煽动高手	15/铜	在营地中举办一场有观众的竞技场战斗
捕兽高手	20/铜	建造所有类型的牢笼





古烈 GUILE

文 伽蓝　美编 anubis

街头霸王V	Capcom	格斗
PS4 Street Fighter V		中文版
2016年2月16日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：13岁以上
售价为398港币		

随着4月的更新角色古烈如期推出，而这期的研究中心也将带来这座“不落要塞”的入门研究，值得一提的是由于Capcom极低的工作效率，游戏商店仍然迟迟未上线，古烈与阿历克斯也仍然处于免费试用状态，因此各位也可以暂时省下一笔。

V SKILL



在使用V-Skill后古烈会在前方近距离放出一个1hit判定、移动距离极短且速度近乎静止的飞行道具。这个飞行道具本身的持续时间较短，但可以使用4蓄6P的音速手刀来取消，利用音速手刀取消后，本来的音速手刀会变成带有2hits判定，且伤害以及判定范围都得到增加的强化版，这使得本来牵制能力就很强的音速手刀进一步加强，在中远距离让对手无所适从，因此VS是对战中使用十分频繁的技。

V TRIGGER

VT发动后，古烈将追加新必杀技SONIC BREAK，这个必杀技允许古烈一次性连续发动最多5个类似4蓄6P的手刀，SONIC BREAK的发动方式有两种，一是在普通状态下按HP+HK直接发动，随后可以通过4/5/6与HP+HK同按的方式控制手刀的飞行速度，也可以通过放出第一个手刀后按LP/MP/HP的方式控制后续手刀的速度。第二种则是在4蓄6P后发动，在4蓄6P后发动只需要直接按LP/MP/HP发动即可连携并控制速度，如果在使用EX手刀后使用的话，那么后续的VT手刀也会默认为EX的版本，但EX版本一次最多只能放出3个。



V REVERSAL

防御中6PPP发动，对前方作出类似6HP的横向攻击，将对手击飞一定距离，发动时减少200的晕槽。

基础连段

- 2LK→2LP→2蓄9K→CA
- 2MP→4蓄6P→4HP
- 4蓄6P（VS强化）→6HP
- JMK→5MP→5LP→4蓄6P→CA
- JMK→（2LK-MP-6HP）
- JHK→5HP→2MP→4蓄6P/2蓄8K
- （5LK-MK）→2LP→28K
- （2LK-MP-6HP）→VT→3HK→2蓄8K
- JHK→5HP→2MP→4蓄6P→VT→3HK→2蓄8K（版边限定）
- JHK→2HP→VT→5HP→2MP→4蓄6P-P×4→2蓄8K/CA（版边限定，最后2蓄8K/CA为目押，非最速取消）
- JHK→5HP→2MP→EX4蓄6P→2蓄8K（版边限定）
- 5HP（CC）→3HK→2蓄8K
- 5HP（CC）→2蓄9K→CA
- 6HP（CC）→66→5HP→2MP→2蓄8K

角色分析

“除了发波不推前，你跳我就下重拳”这样一句调侃的话，很好地总结了古烈在整个《街霸Ⅳ》时期的打法，但在《街霸Ⅴ》中，这一种战术则变得不那么好用。首先，在本作中古烈的4蓄6P手刀不仅发生略微变慢，而且所有版本手刀的出招硬直都一样且硬直较大，使得手刀的灵活性明显下降。而且，2HP这一对空神技发生明显比过去慢，因此对空时如果不准备一些提前量，很容易发生相杀。这使得以往轻版本手刀地面牵制迫使对手跳跃，再用2HP击溃对手变得困难得多。但是，虽然这种让对手崩溃的龟派战术有所削弱，但VS的加入则大幅强化了手刀的地面牵制能力，通过VS强化的手刀判定范围让人抓狂，而且不同版本各司其职，轻版本是开路神技，EX版本防不胜防。这从侧面也可以看出在强调进攻的5代中，制作组也希望古烈玩家主动发起进攻。

由于古烈只有两招必杀技，因此在实战中他更多的是使用各种强势的普通技，4/6LK和4/6MK用于调整距离并蓄力时同样好用，中距离5MK、2MK、4HP、6HP、5HK、6HK都是各有其特点的普通技与特殊技，用于可以在牵制时根据状况交替使用，特别是4HP以及6HP都能打出Crush Counter，而且被防均只有-1的不利。近身后，经典的2MK-6MP的TC中段偷袭仍然好用，这次更新增了2LK-MP-6HP这一下段发动的TC，但主要如果MP没有命中，就千万不要继续派生6HP，否则会出现很大的硬直。新增的3方向蹲姿前行看起来很酷，但实战中个人感觉用处并不大，因为与其这样缓慢靠近，还不如直接用手刀来给予更大压力，但不得不说偶尔蹲走一下，还是有一定的迷惑作用……

对空技

虽然2HP发生变慢，但是它仍然是古烈最好的对空手段，但这要求玩家预留一定的提前量，否则很容易打出相杀甚至被对手打Counter。2蓄8K对空效果尚可，建议对空时使用发生最快的LK版本，但由于普通版本只有上半身无敌，要想更加安全高效对空或是倒地后赌一发的话，还是选择EX28K更加保险。除此之外，空投也是很稳定的空中战手段。

V系统使用心得

一般情况下，VS单发并没有什么作用，只有与手刀配合才能突显其效用，因此中远距离安全位置想要使用手刀时，不妨先使用VS作为常规起手，而且强化版手刀命中对手后会将对手打浮空，可以追加普通技，用于开路以及配合跳跃压制也有很不错的效果。VT一般来说最好用于带入高伤害连段取消使用，但作为震慑力巨大的连续手刀使用也未尝不可。



对应游戏版本：1.04

DARK SOULS Ⅲ

在上一期中，笔者着重讲解了本作的流程以及容易被错过且与成就 / 奖杯相关的支线事件，但由于时间关系，并没有所有 NPC 的事件以及标出触发时间，一些与支线挂钩的收集（戒指 / 肢体动作 / 法术）也没有详细说明。本期将会把所有 NPC 的事件以及其触发时间标出，方便玩家在进行流程时对照用。

文 三日月　美编 NINA

黑暗之魂 Ⅲ		BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅲ		中文版
	2016年4月12日	本地1人/在线1~6人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：479港币		

NPC支线一览

本作的 NPC 数量颇多，其支线无论是触发时间还是顺序都比较苛刻，很容易被玩家忽视或者漏掉。以下为所有 NPC 事件的触发顺序，值得一提的是，由于这些 NPC 中不少支线事件是环环相扣的，部分甚至是互相矛盾，因此要想触发所有的 NPC 支线，多周目游戏是必要的。以下为各 NPC 支线一览，建议配合下文的“触发顺序”使用，以免在流程中错过支线。

卡塔丽纳的杰克巴尔多（洋葱骑士）

1. 在不死聚落通向活祭品之路的高塔中的升降机处和他对话。

↓

2. 乘坐升降机往塔顶前进，能遇到巨人，和他对话后能获得“嫩白树枝”，游戏的后期或者此时直接杀死巨人能获得戒指“**老鹰戒指**”。之后洋葱骑士会移动至塔的中部。

↓

3. 再次和洋葱骑士对话。洋葱骑士在升降机通往最高层途中的隐藏入口处（中途可以听到他在自言自语）。升降机分为两层，可以通过不乘坐下层升降机让它下行，来乘坐上层升降机前往最上层。

↓

4. 把广场上的炎之恶魔引发战斗后，洋葱骑士会和玩家一起战斗。一同击败恶魔后，和他对话得到“杰克的酒”和肢体动作“**干杯**”，再次对话得到肢体动作“**睡觉**”。

↓

5. 在与位于幽邃教堂的篝火“净身小教会”出门右转的井中的洋葱骑士对话并答应帮忙他找回盔甲。此支线前提是必须打开幽邃教堂的正门。

↓

6. 得到卡塔丽纳套装（除了武器以及盾牌，在一周目已经获得的情况下可以直接省略此步骤）触发“不屈不饶的帕奇”支线事件后，在“不屈不饶的帕奇”处购买他的盔甲还给洋葱骑士。还给他后可以获得肢体动作“**高举双手狂喜**”。

↓

7. 穿过篝火“离街废屋”附近的下水道，在厨房的暖炉前和他对话。对话后得到奇迹“**原力并射**”，再次对话得到“杰克的酒”。值得注意的是，在触发步骤 7 之前，玩家不可先到达伊鲁席尔地下监牢，否则会跳过步骤 7，从而直接导致最后的步骤不能触发。

↓

8. 来到伊鲁席尔地下监牢区域，玩家能在巨人场景的底层发现洋葱骑士在牢房内，和他对话。“古老监牢的钥匙”位于巨人房间上层的水道尽头，尽头能找到两个宝箱，其中一个为放置着“**暗怪手戒指**”的宝箱怪，而另一个则放置着重要道具“古老监牢的钥匙”。

9. 要想前往其所在的牢房，玩家要从篝火“罪业之都”出发，一路前进到达毒沼，接着登上毒沼附近建筑物外侧的梯子，在屋顶遭遇敌对NPC的附近，利用跳跃到达旁边建筑物的窗户处。牢房里还有戒指“**贪欲金蛇戒指**”可以获得，接着跟洋葱骑士对话后能获得“楔形石原盘”。

↓

10. 在触发BOSS战“薪王—巨人尤姆”时，洋葱骑士会加入战斗（无需召唤）。无论洋葱骑士是否生还，最后玩家都能获得其装备以及武器“风暴管束者”。洋葱骑士生还的话还能与其对话，之后离开场景后再次回来洋葱骑士会消失并留下装备。

不屈不饶的帕奇

1. 要想遇到帕奇，有两个方法。第一个方法相对简单，在购得20000魂的“塔的钥匙”后，用“塔的钥匙”打开位于传火祭祀场后方的塔到达最顶层，返回后能发现门被帕奇关上了。和他对话后利用道具或者用另一条路返回大本营后，之后在传火祭祀场二层右侧能发现帕奇，选择“不原谅”可以获得肢体动作“**下跪**”。

第二个方法便是在幽邃教堂与他见面，值得注意的是，玩家必须先触发洋葱骑士支线步骤5的内容才能触发与帕奇在幽邃教堂的事件。而且如果玩家已经到达了篝火“罗莎莉亚寝室”（或者搭乘升降机到达教堂顶层），或者已经在传火祭祀场与帕奇见面，则不能触发与其在幽邃教堂的事件。

在BOSS“幽邃主教群”前右方的升降机上去，推开幽邃教堂的大门。接着刷新地图，再次穿过大门便能遇到身穿着洋葱骑士套装的帕奇，与其对话后过桥就会触发事件。之后搭乘升降机到达顶层便能遇到帕奇，之后的事件与方法一类似。

↓

2. 值得注意的是，在触发洋葱骑士步骤5之前，玩家将不能从其身上购买到洋葱骑士套装。

不死聚落的葛雷瑞特

1. 在“洛克高斯的高墙”区域篝火点“高墙壁塔”往下走，在底层的牢房和他对话，选择“听取请求”（需要牢房钥匙，其位置请参考流程攻略）。与其对话后得到“**蓝泪石戒指**”，葛雷瑞特将移动至大本营。随后可以在祭祀场向他购买物品。

↓

2. 从“不死聚落”的遗体上拾取“罗蕾塔的骨头”，回到大本营后把骨头交给他。刷新地图后再次对话，得到肢体动作“**缩成一团**”。

↓

3. 进度推进至“不死聚落”，和他对话选择“让他出发去行窃”。之后葛雷瑞特会消失，并在玩家击败一个BOSS后回归。回归后他出售的商品会增多。

↓

4. 玩家到达“冷冽谷的伊鲁席尔”后，再次和其对话可以让葛雷瑞特再次出发行窃。此时根据玩家上两个支线的触发顺序，葛雷瑞特的结局会发生一点变化。根据条件不同支线有分歧。

触发了“不屈不饶的帕奇”相关支线，但没触发洋葱骑士步骤6的情况下

Ⅰ. 帕奇登场，并且玩家没有从他手中购得洋葱套装的情况下。在葛雷瑞特出去行窃后，将其行踪告知帕奇。之后离开祭祀场，再次返回并确认帕奇行踪，如果帕奇失踪的话就证明葛雷瑞特生还。

Ⅱ. 击倒一个BOSS后葛雷瑞特回归，并增加其出售的商品。

有触发了“不屈不饶的帕奇”相关支线，并且触发洋葱骑士步骤6的情况下

Ⅰ. 和暖炉前的洋葱骑士对话（洋葱骑士支线步骤7）。

Ⅱ. 在有和洋葱骑士对话的前提下，击倒该区域的BOSS（教宗沙力万或者老恶魔王）后，葛雷瑞特回归，并增加其出售的商品。反之，葛雷瑞特死亡，玩家可以在与洋葱骑士相遇房间前的下水道中发现他的尸体并获得其骨灰。

5. 玩家到达洛克高斯城后，再次和他对话并让其出发行窃。让他出发行窃后葛雷瑞特死亡，可在大书库内找到他的骨灰。和步骤4类似，玩家依旧可以告知帕奇其行踪，但不能改变葛雷瑞特的结局，但帕奇回归后会增加商品的数量。

卡利姆的伊莉娜、卡利姆骑士伊果

1. 在“不死聚落”和被囚禁在下水道尽头房间的伊莉娜对话。伊莉娜被囚禁在不死聚落下水道尽头的房间内。在此之前玩家需要获得“安葬者骨灰”并将其交给祭祀场侍女，还要购买下水道钥匙。在遇到巨型老鼠的场景中使用钥匙打开门后一路前进便能找到伊莉娜。和她对话得到肢体动作“**祈祷**”。随后他会移动至传火祭祀场，并开始对玩家销售奇迹。

↓

2. 玩家将伊莉娜收为随从后，和坐在牢房前的伊果对话，之后离开地图后伊果也会离开这里。之后根据玩家给予伊莉娜的圣典种类，其剧情会有不同的发展。

伊莉娜生还路线

Ⅰ. 将“卡里姆点字圣典”和“洛斯里克点字圣典”交给伊莉娜，并购入全部奇迹。之后离开并再次返回，伊莉娜会消失。

Ⅱ. 返回祭祀场后方右侧的塔内，玩家会发现伊莉娜。之后将不能从她那里购买奇迹，取而代之的是玩家可以在她那里升级（相当于防火女）。



伊莉娜死亡路线

Ⅰ. 将“幽邃点字圣典”和“隆道尔的盲文圣典”交给伊莉娜，购入所有奇迹。

Ⅱ. 伊莉娜消失，回到当初和第一个 BOSS“灰烬审判者古达”的所在地会发现伊果，击败他后再和伊莉娜对话，她会返回祭祀场。

Ⅲ. 从侍女处购买装备“摩恩臂甲”，装备上并和伊莉娜对话。之后伊莉娜死亡，支线结束。

薄暮之国的希里丝



值得注意的是，一旦玩家加入誓约“罗莎莉亚的指头”并且献上“发青舌头”，这个 NPC 就会和玩家敌对，并不能触发接下来的支线事件。而且这个支线和其中一个肢体动作的获得是有冲突的，因此在一个周目内只能二择一。

1. 到达“活祭品之路”的篝火“路半边塞”后，希里丝会出现在传火祭祀场，和她对话。

↓

2. 将“逐梦者遗灰”交给祭祀场侍女后，希里丝会再次出现，和她对话可以获得肢体动作“**暗月誓约鞠躬**”。这个步骤和肢体动作“**郑重鞠躬**”的获得冲突，由于在一周目中希里丝可以在一些 BOSS 战中帮助玩家，还会送不少好装备，而且其支线有不少难度颇高的强制战斗，因此建议玩家在一周目时优先完成希里丝的支线。

↓

3. 调查“冷冽谷的伊鲁席尔”入口处大桥上的召唤印记，回应希里丝的合作请求。触发时间不限，玩家可以自行选择触发时间。之后会与希里丝合作击败暗灵“流浪的克雷顿”。

↓

4. 和祭祀场的希里丝对话，之后可以获得“**银猫戒指**”。

↓

5. 击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”后，获得道具“开花绿花草”（非必要）后在 BOSS 战“咒蚀大树”房间前回应希里丝的召唤。然后和希里丝合作击败暗灵“圣骑士佛多林克”。之后返回该处，可以获得他的装备。如果在此之前错过了誓约“累积者”，在这里可以再次获得。

↓

6. 回到祭祀场，和希里丝对话，选择“认可骑士的誓约”。之后玩家可以在之后 BOSS 战中（猎龙铠甲和薪王：洛斯里克王子）召唤她辅助自己战斗。



彼海姆的欧贝克

1. 在区域“活祭品之路”的篝火“磔罚森林”附近，BOSS“结晶老者”所在的区域前的建筑二层，在智力达到 10 的情况下，和欧贝克对话可以让他成为随从。

↓

2. 在祭祀场向他购买魔法。值得注意的是，在他移动至大本营后，在击败 4 个 BOSS 前必须给他两个卷轴（最先的两个卷轴可以在法兰要塞区域的毒沼泽找到，具体位置参考流程攻略），不然他会永远消失。

↓

3. 购买法术到一定程度后他会给予玩家戒指“**幼龙龙徽戒指**”。

↓

4. 继续购买法术，他会给予玩家肢体动作“**隐秘**”和戒指“**宁静沉睡龙徽戒指**”。

↓

5. 购得所有魔法，玩家可以在 BOSS“薪王：洛斯里克王子”前召唤他辅助战斗。

↓

6. 击败大书库的 BOSS 后，可在大书库拾取欧贝克的骨灰。其位置是进入大书库，乘坐右边的电梯上去，往上走在很多敌人以及书架的地方可以找到“欧贝克的骨灰”。



无名指的李奥纳德

1. 在祭祀场，最高处薪王的王座旁的李奥纳德对话可以获得道具“龟裂血红眼眸宝珠”。击败 BOSS“咒蚀大树”或是得到发青之舌后，再次和他对话，得到“升降机房间的钥匙”。

↓

2. 篝火“高墙之塔”下层的建筑物内，利用钥匙打开并进入地下的升降机房间后击败黑暗骑士，得到“血红眼眸宝珠”。回去跟李奥纳德对话可以获得肢体动作“**称赞**”。

↓

3. 获得誓约“罗莎莉亚的指头”（步骤 2 和 3 顺序不限）并献上发青舌头。值得注意的是，这一步跟希里丝的支线是冲突的。在献上舌头后，从篝火“法兰老狼”出发，下楼梯后左转，能在一片空地上找到召唤“黄指头的梅泽尔”，召唤后还可以获得肢体动作“**郑重鞠躬**”。

4. 击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”后，在罗莎莉亚寝室入口处与李奥纳德对话。

5. 击败“冷冽谷的舞娘”后，再次前往罗莎莉亚寝室，会发现罗莎莉亚的尸体并获得“黑眼眸宝珠”。值得注意的是，即便死去，玩家依旧可以在罗莎莉亚的尸体处继续献上发青舌头并成长誓约。

6. 从篝火“吞噬神明的艾尔德利奇”出发，乘坐升降机上行来到上层房间，会有提示使用“黑眼眸宝珠”的提示。使用后入侵到李奥纳德的世界，击败“无名指的李奥纳德”后可以获得“罗莎莉亚的灵魂”、月牙曲剑和银面具。“罗莎莉亚的灵魂”可以炼成奇迹“阳光滋润”，也可以还给罗莎莉亚。值得注意的是，还给罗莎莉亚的话将不能获得“阳光滋润”，再次杀死她也不能再次获得她的灵魂。

隆道尔的尤艾尔、尤利雅

这个支线和下面“亚斯特拉的安里”支线息息相关，建议同时推进。

1. 在“不死聚落”和隆道尔的尤艾尔对话，具体位置为进入不死聚落前，大门反方向道路的尽头。随后他移动至传火祭祀场。

2. 在祭祀场和尤艾尔对话可以得到肢体动作“**招手**”。可以向他购买魔法。

3. 之后就可以在他那里选择“引出真正的力量”来免费升级，每次升级后都会获得“黑暗印记”，而且角色的外貌会变得像系列之前的“活尸”一样。重复五次后他会说玩家已经获得了足够的力量。离开大本营后再次回来会发现新的 NPC“隆道尔的尤利雅”。诅咒值可以在状态表内等级一栏的下方栏目中确认。他会在玩家到达“卡萨斯的地下墓地”后死亡，因此要尽早触发这个支线。

4. 获得 5 个以上的“黑暗印记”后尤艾尔死亡，在他附近会出现尤利雅。值得注意的是，只要请防火女治愈黑暗印记一次，就会造成尤利雅和玩家敌对，她将会消失不见。和她对话可以获得肢体动作“**贵族的一礼**”。

5. 到达初始之火的火炉后，和她对话。之后可以在最终 BOSS 前召唤她一起战斗。击败最终 BOSS 后，不调查篝火而是选择直接返回祭祀场，在尤利雅原来的位置可以获得其装备以及武器。



亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯

1. 在篝火“路半边塞”和亚斯特拉的安里，沉默的骑士霍拉斯对话，依次跟他们对话能获得誓约“青之守护者”。

2. 击败“幽邃主教群”后，在祭祀场和安里对话，之后她和霍拉斯会离开。

3. 在第一次遭遇骷髅球的楼梯前的房间左侧，转弯的地方会发现安里，她会委托玩家去寻找同伴霍拉斯的下落。

4. 在熏烟湖右侧的山洞中玩家会遭遇霍拉斯的攻击，解决他后返回 BOSS“霸王沃尼尔”房间前的吊桥，在吊桥前右方的小路走会发现安里，之后跟她对话告知霍拉斯的下落，玩家可以获得戒指“**邪眼戒指**”。值得注意的是，步骤 3 并不是必要的，玩家只要击倒霍拉斯后就可以直接执行步骤 4，但如果玩家在击倒霍拉斯之前就把步骤 4 触发的话，之后支线会发生变化。从而导致之后的步骤不能正确触发。

5. 在“冷冽谷的伊鲁席尔”的篝火“幽儿希卡教会”内和安里对话，与其对话 2 次后得到肢体动作“**沉静意志**”。之后根据玩家的行动，有分歧支线。其关键在于玩家是否杀死巡礼者。

不杀死巡礼者

Ⅰ. 在篝火“幽儿希卡教会”一角有个拟态成雕像的巡礼者 NPC，无视他即可。之后和隆道尔的尤利雅对话，其对话内容会发生变化。

Ⅱ. 击败“教皇沙利万”后，再次和祭祀场内的尤利雅对话，对话会再次发生变化。

Ⅲ. 在持有 5 个“黑暗印记”的前提下，来到亚诺尔隆德前的螺旋楼梯前的隐藏小礼堂，和入口处的巡礼者对话，走到尽头深处后会发生事件。事件触发后离开，再次返回可以在原地获得武器“安里的直剑”。还能在巡礼者的尸体上获得魔术“拟态”。

杀死巡礼者

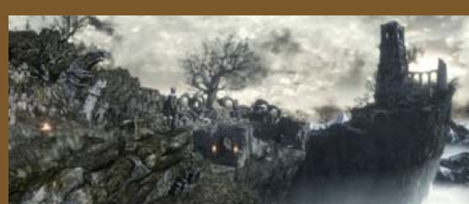
Ⅰ. 杀死巡礼者后可以获得魔术“拟态”，之后会跟尤利雅敌对，并不能触发其支线。

Ⅱ. 在 BOSS“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”前召唤安里，并战胜 BOSS。

Ⅲ. 返回烟熏湖和霍拉斯战斗的地方，会发现敌对状态的安利，击倒她后将不能获得任何东西，此时支线也宣告结束。

结语

除此之外，本作还有其他一些支线事件，诸如“逃脱者霍克伍德”，但这些事件都相对简单而且没有时限，鉴于篇幅的原因所有的支线事件将会放在专辑时再一并刊登。《黑暗之魂 Ⅲ》的攻略也暂时告一段落，让我们在下一次的 DLC 中再见吧。





STAR OCEAN Integrity and Faithlessness

スターオーシャン5

研究中心 RESEARCH CENTER

游戏版本：1.00

文 秋沙雨　美编 Juxi

星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	角色扮演
多机种	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-	日版
	2016年3月31日　本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS4/PS3：7980日元	

虽然本作的流程不算长，不过收集要素和支线委托可不少，在战斗系统方面还有让玩家们活用各种技巧来完成项目的战斗收集，说不定通关后的游戏时间比玩家跑流程所花的时间还要长。本期研究将会给各位送上全委托任务的完成方法、转珠全收集等等，为各位读者的白金之路提供一些帮助。

委托任务一览

如果是需要采集的话，在采集完之后还没集齐道具，就去附近的城市或者飞船上睡一觉，让采集点重新刷新出来。

如果是打敌人掉落道具的话，就找到该敌人出现的地点，打完之后马上使用队伍技能“オカリナ”，刚刚被打倒的敌人就又会出现在原地。

如果是要打BOSS类敌人的话，在指定区域跑地图时多观察右上的小地图，当看到只有一个红点的敌人标记时，这十有八九就是你所要找的目标。



ミ－ドック的“ウェルチ・ラボ”

委托名称	达成方法	委托报酬
良药は出会いの味?	ブル－ベリイ ×5，去商店里就能买到	EXP100、FOL100、SP30、“调合”のススメ、ブル－ベリイボトル
ラボ・ドランカ－	レモン ×1、天然水 ×1，去商店里购买或者在野外采集获得	EXP300、FOL150、SP75、“料理”のススメ、初心者のための“渔业”、レモンジュ－ス
锻冶屋の马鹿力	アイアン ×3、木の棒 ×5，去商店里购买或者在野外采集获得	EXP500、FOL400、SP80、“锻冶”のススメ、初心者のための“掘削”
ウェルチ·ラボ闭锁の危机！？	投げられた银さじ ×1，双头の灰 ×1，在ダカ－フ山道打败“夜鸣のヌエ”和“曙のティ－”两个BOSS后获得	EXP500、FOL400、SP80、“炼金”のススメ、炼金水 ×3
不细工？美细工？	シルバ－×3、ルビ－×1、シルク ×2，シルバ－和ルビ－分别在ミ－ドック周边（ミノ－ズ海岸或者レスリア平原）和东エイヒッド山脉采集，シルク可以在商店里购买获得	EXP1100、FOL700、SP125、“细工”のススメ、マインドブレスレット
クリエイティブ・バ－ニイ现象	バ－ニイパイ ×5，直接在合成页面里的料理项目最后可以进行制作，バ－ニイパイ所需的五种材料里其中三种通过在商店里购买，赤い木の实在スタ－ル沿岸道可以采集到	EXP1600、FOL1000、SP150、“クリエイティブ”に生きる、エネブ－スト ×3
男の秘密	マイクロガジェット ×5，在クロノス中央纹章研究所打ファントムア－マ－可以获得，找到刷新点之后利用队伍技能“オカリナ”来反复刷就行了	EXP2000、FOL1300、SP180、“工作”のススメ、ヒ－ルユニット ×3
レッツ・レポ－ト	エネミ－・レポ－ト ×1，在トレク－ル砂丘正中央的区域里打败“サンド・ド－ザ－”后获得	EXP4000、FOL2500、SP250、“执笔”のススメ、羊皮纸
强化の求道	最强だった剑 ×1，从トレク－ル沙丘进入エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方后顺着路一直走就能碰到“骸剑豪ダイオス”，将其打败后获得	EXP6000、FOL5000、SP280、今すぐ役立つ“武具强化”、ヒロイックポ－ション

中央レスリア

委托名称	达成方法	委托报酬
ラドルを探して	与指定地点的头上有☆标记的任意一位 NPC 对话即可完成，分别要去中央レスリア的宿屋、ミ－ドック、スタ－ル村的诊疗所、中央レスリア	EXP800、FOL400、SP100、地の护符
お药をください	体力活性剂 ×1，在レスリア平原北边的宝箱获得或者把队伍技能“调合”升级至 Lv4 合成获得	EXP550、FOL500、SP100、エナジ－アミュレット
出前を一丁	野菜炒め ×1、盐焼き鱼 ×3。通过合成获得，需要把队伍技能“料理”升级至 Lv3	EXP600、FOL600、SP100、太阳の咒印书・上卷、香辛料 ×2
武器屋の仕入れ	アイアン ×2、ウインドエレメント ×1，通过采集挖掘探索点获得	EXP1000、FOL500、SP125、スケイルメイル
美の道は险しい	ぺリュトンのフン ×1，レスリア平原的ぺリュトン掉落	EXP200、FOL100、SP30、フレッシュセ－ジ ×5
猫シェルタ－	カメの甲罗 ×1，在スタ－ル沿岸道或者ミノ－ズ海岸打乌龟外形的敌人获得	EXP300、FOL250、SP75、ファイアエレメント ×2
ウロコ・キラキラ!	鱼鳞 ×5，在スタ－ル沿岸道或者ミノ－ズ海岸打鱼人外形的敌人获得	EXP700、FOL600、SP100、发见! “トレジャ－サ－チ”、スタンチェック
初步なる采取依赖	アイアン ×2，通过采集挖掘探索点获得	EXP200、FOL200、SP30、アタックシンボル、转珠“スカベンジャ－”
香しき采取依赖	花の蜜 ×3，去商店里就能买到	EXP350、FOL200、SP75、アイアン ×4
はじける青春の采取依赖	赤い木の实 ×10，在スタ－ル沿岸道的采集探索点可以采集到	EXP1200、FOL550、SP125、风の护符
道场破りが来てるぜ	去スタ－ル村的カミュ－ズ流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可	EXP800、FOL250、SP100、剑术指南书【心】
讨伐令：ギリ－ガ	在スタ－ル沿岸道讨伐 5 只锐敏たるギリ－ガ	EXP300、FOL100、SP30、わかる“昆虫图鉴”、ブラックベリィ ×5
讨伐令：リンキリ	在ミノ－ズ海岸讨伐 3 只冰结のリンキリ	EXP400、FOL200、SP30、マジックシンボル
讨伐令：デック	在レスリア平原讨伐沸血のデック	EXP500、FOL250、SP100、“エネミ－サ－チ”で备える、野菜炒め
讨伐令：ガルガン	在ダカ－フ山道讨伐 3 只双牙のガルガン	EXP500、FOL200、SP100、わかる“兽图鉴”、ブル－ベリィ ×5
讨伐令：マシュ－	在ダカ－フ山道讨伐 5 只肥大するマシュ－	EXP1000、FOL600、SP125、わかる“植物图鉴”、リ－サルポ－ション
咒印生物大发生	在レスリア平原讨伐 5 只流转するダイス和 5 只侵食するシクラ	EXP500、FOL150、SP100、净化の咒印书・上卷
指名手配：スカッド三兄弟	在レスリア平原讨伐 3 只暗愚のスカッド三兄弟	EXP1500、FOL600、SP125、ダ－クエレメント ×2
占いを完璧に	在ダカ－フ山道讨伐 10 只バッド・バッド・ラック	EXP400、FOL200、SP75、超常现象“オラクル”の谜、火の护符
ボ－ナス返せ	在ミノ－ズ海岸讨伐强欲のアヴァリティア	EXP700、FOL700、SP100、ポイズンチェック
个性的な饰りが欲しい	トカゲの皮 ×2、カシ ×2、强力接着剂 ×1，トカゲの皮和カシ可以在レスリア平原打杂兵获得，强力接着剂需要把炼金等级提升至 Lv2 之后才能进行合成	EXP1500、FOL1200、SP150、ア－スエレメント ×3
彼女へのプレゼント探し	クリスタル ×1、シルク ×3、こびとの刺绣糸 ×2，クリスタル在西ダカ－フ坑道采集获得，こびとの刺绣糸在レスリア平原打杂兵获得，シルク可以在商店购买	EXP2100、FOL1650、SP180、パラライズチェック
谜の兵器のサンプル求む	レ－ザ－发振器 ×3，在第二次去クロノス中央纹章研究所时打新出现的杂兵敌人ファ－ヴニル获得	EXP2700、FOL1850、SP125、わかる“メカ图鉴”
入れ齿を作りたいんじゃ	オオカミの牙 ×5，讨伐狼外形的敌人可以获得	EXP1100、FOL500、SP125、人间观察“エモ－ション”、ゴ－ルド ×2
もつふもふにしてくれ	もふもふ ×2，在レスリア平原打ユニコ－ンウルフ获得	EXP2200、FOL1350、SP180、メンタルアミュレット
ドラゴン・ナイト	ドラゴンの皮 ×3，在ダカ－フ山道打レッサ－ドラゴン获得	EXP4000、FOL2900、SP260、アタックブレスレット
温かき采取依赖	石炭 ×7，在西ダカ－フ坑道的采集挖掘探索点或者打杂兵获得	EXP1700、FOL1500、SP150、光の护符
华丽なる采取依赖	ゼフィランサス ×7，在トレク－ル砂丘打マントラップ获得	EXP2300、FOL1400、SP180、アイスエレメント ×3
辉かしき采取依赖	ム－ンパ－ル ×1，在剧情进展到能够去咒印神殿时，在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方打アンバ－プリンセス获得	EXP2900、FOL2000、SP200、暗の护符
エイタロンの残党狩り	在スタ－ル沿岸道讨伐 3 个エイタロン残党干部	EXP3000、FOL1900、SP200、“键开け”の极意、くさや
また道场破りだぜ	去スタ－ル村的カミュ－ズ流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可	EXP2200、FOL1400、SP180、わかる“人间图鉴”
讨伐令：ナプト	在ミノ－ズ海岸讨伐老练なるナプト	EXP1800、FOL1100、SP150、マジックアミュレット、ミネストロ－ネ ×2
讨伐令：マ－ゲイ	在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方讨伐 5 只日和见のマ－ゲイ	EXP1700、FOL1500、SP150、わかる“鸟图鉴”、フイッシュフライ ×2
讨伐令：ピエ－ル	在西ダカ－フ坑道讨伐 2 只阴险なるピエ－ル	EXP2500、FOL1400、SP180、CQB プログラム・γ、カレ－ライス ×2
讨伐令：ドナデロ	在西ダカ－フ坑道讨伐不落のドナデロ	EXP2800、FOL1800、SP200、CQB プログラム・ε、体力活性剂 ×3
讨伐令：ジ－サ	スタ－ル沿岸道讨伐 3 只燃烧するジ－サ	EXP1900、FOL1300、SP150、剑术指南书【碎】、黄金オムレツ ×2
指名手配：スリ－シ－	在西ダカ－フ坑道讨伐 5 只暴虐のスリ－シ－	EXP1300、FOL600、SP125、フォグチェック
食い逃げモンスタ－を倒せ	在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方讨伐暴食のグ－ラ	EXP1800、FOL1000、SP150、体力活性剂 ×3

委托名称	达成方法	委托报酬
兄の仇討ち	在レスリア平原讨伐憤怒のイルア和激情のワ－ス	EXP3100、FOL2800、SP200、ラッシュリング
またまた道场破りだぜ	去スタ－ル村的カミュ－ズ流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可	EXP5000、FOL3000、SP280、剑术指南书【灭】
备えあれば嬉しいな	グラビティボム ×1、ブラストボム ×1，需要把队伍技能“工作”提升至 Lv5 后才能合成出来	EXP5700、FOL3900、SP280、タフネスアミュレット、エネブ－スト ×3
王家褒章	ドラゴンのうろこ ×3、プラチナ ×5，ドラゴンのうろこ在ダカ－フ山道打レッサ－ドラゴン获得，プラチナ需要把队伍技能“掘削”升至满级后在野外的采集点获得或者通过合成获得	EXP4800、FOL10000、SP280、シルフィ－ドメイル
古代の道具の再现	太古の化石 ×3，在スタ－ル沿岸道打螃蟹外形的敌人获得	EXP3900、FOL1600、SP250、レザ－ドフラスコ
北の方から	げれげれスライム ×1，在咒印圣殿打カオティックセル获得	EXP4000、FOL2400、SP250、カ－スチェック
鸟捕り大作战	巨大鸟のタマゴ ×1，在剧情进展到能够去咒印神殿时，在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方打ジャタ－ユス获得	EXP5200、FOL2900、SP280、サラマンドラスト－ン ×2
横纲の贯禄	昆虫のタマゴ ×3，在ダカ－フ山道等地打昆虫类的敌人获得	EXP5800、FOL4000、SP280、アタックアミュレット、しあわせプリン
无垢なる采取依赖	プラチナ ×3，把队伍技能“掘削”升至满级后在野外的采集点获得或者通过合成获得	EXP3800、FOL2400、SP250、炼金水 ×6
艳やかなる采取依赖	シャドウロ－ズ ×3，在第二次去クロノス中央纹章研究所时打新出现的杂兵敌人ウェルウィチアン获得	EXP5400、FOL2600、SP280、惚れ药シチリン X×3
美味なる采取依赖	天临鱼 ×2，把队伍技能“渔业”提升至最高级后在ミノ－ズ海岸或者レスリア平原的渔业探索点能采集到	EXP5900、FOL4200、SP280、妖精の咒印书・中卷、寿司
讨伐令：アジャイン	在スタ－ル沿岸道讨伐粗暴なるアジャイン	EXP3800、FOL2500、SP250、デフシ－ド ×2
讨伐令：ベジリタ	在スタ－ル沿岸道讨伐 5 只根付くベジリタ	EXP5300、FOL2800、SP280、太阳の咒印术・下卷
讨伐令：シエルダ	在ダカ－フ山道讨伐坚牢なるシエルダ	EXP4300、FOL2400、SP250、リ－サルポ－ション ×5
讨伐令：フ－ディ－	在ダカ－フ山道讨伐绝望のフ－ディ－	EXP5500、FOL2500、SP280、コンシ－ド ×2
讨伐令：ロビン	在ミノ－ズ海岸讨伐 4 只逡巡のロビン	EXP5000、FOL2700、SP280、CQB プログラム・ς、チャイ
讨伐令：モジャンゴ	在レスリア平原讨伐 10 只群袭のモジャンゴ	EXP6200、FOL4800、SP280、タフネスアミュレット、リキュ－ルボトル ×3
指名手配：アノ－ヌス	在レスリア平原讨伐云散のアノ－ヌス	EXP4200、FOL2700、SP250、イントシ－ド ×2
わしを元気づけてくれ	在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方讨伐 15 只羡望のインヴィディア	EXP7000、FOL4500、SP300、月光の咒印书・下卷、リザレクトボトル ×2

サンテロ－ル

委托名称	达成方法	委托报酬
ラドルが居ませんわ!	与指定地点的头上有☆标记的任意一位 NPC 对话即可完成，分别要去サンテロ－ル的宿屋、ランドック王立咒印研究所、ミ－ドック	EXP2000、FOL2000、SP180、カワイイ“ファミリア”、ティラミス
スイ－トなプレゼント	レモンタルト ×10，把队伍技能“料理”提升至 Lv2 后就能够合成，材料在城里的商店能够买到	EXP2400、FOL1300、SP180、フロ－ズンチェック
彻夜明けにこの一本	エネブ－スト ×1，委托“クリエイティブ・バ－ニイ现象”的报酬	EXP1700、FOL1400、SP150、修练の证
失败は成功の素	黑焦げ肉 ×1，在中央レスリア的宿屋的宝箱里	EXP1200、FOL500、SP125、始祖の咒印书
恶魔の契约	恶魔の尻尾 ×3，在东エイヒッド山脉・西部打小恶魔外形的敌人获得	EXP1600、FOL900、SP150、ライオットボトル
新素材の研究	ダマスカス钢 ×5，在西ダカ－フ坑道能够采集到	EXP、FOL、SP、静寂の咒印书
よこせ、フェロモン	ベルベットリボン ×1，在东エイヒッド山脉・西部打リディキュ－ル获得	EXP2800、FOL1850、SP200、惚れ药シチリン X
光泽の采取依赖	シルバ－×5，把队伍技能“掘削”升至满级后在野外的采集点获得	EXP1300、FOL500、SP125、“オカリナ”で呼び出そう、ライトエレメント
顽强なる采取依赖	エボニ－×10，在レスリア平原打大树外形的敌人获得	EXP1500、FOL1100、SP150、ウインドエレメント ×3
神妙なる采取依赖	冬虫夏草 ×3，在东エイヒッド山脉・西部的采集探索点可以采集到	EXP2200、FOL1500、SP180、精神活性剂 ×3
讨伐推奖：オ－サ	在东エイヒッド山脉・北部讨伐 4 只雷击のオ－サ	EXP1500、FOL500、SP125、剑术指南书【空】、黄金オムレツ
讨伐推奖：ハド	在东エイヒッド山脉・西部讨伐 10 只刺突のハド	EXP1300、FOL600、SP125、冰の护符
讨伐推奖：フラン	在东エイヒッド山脉・西部讨伐永朽のフラン	EXP1600、FOL800、SP150、妖精の咒印书・上卷、ペペロンチ－ノ
讨伐推奖：カラシン	在东エイヒッド山脉・北部讨伐 5 只悠然たるカラシン	EXP2300、FOL1500、SP180、太阳の咒印书・中卷、チョコスコ－ン
讨伐推奖：ムジャ	在东エイヒッド山脉・西部讨伐 4 只青叶のムジャ	EXP2300、FOL1500、SP180、静寂の咒印书、精神活性剂 ×3
讨伐推奖：ランドゴ	在东エイヒッド山脉・北部讨伐引裂きのランドゴ	EXP2500、FOL2100、SP200、生命の咒印书・上卷、チョコミント
骚音を静めてくれ	在西ダカ－フ坑道讨伐 2 只傲慢のスペルビア和 2 只高慢のプリデ	EXP1800、FOL1000、SP150、“セ－ルスト－ク”の使い方、サイレンスチェック
逃げたペットを捕まえて	在东エイヒッド山脉・西部讨伐モモちゃん	EXP6000、FOL4000、SP280、シエイドスト－ン ×2
咒印图书增强	太阳の咒印书・中卷 ×1，委托“讨伐推奖：カラシン”的报酬	EXP4000、FOL2600、SP250、シルフスト－ン ×2

委托名称	达成方法	委托报酬
新入生欢迎	エクスヒ－リング ×2、ディバインウエ－ブ ×2，把队伍技能“炼金”和“执笔”提升至 Lv5 之后就能够进行合成	EXP5100、FOL2700、SP280、マインドアミュレット、エネブ－スト DX
危险なプレゼント	ス－パ－媚药 ×1，把队伍技能“调和”提升至 Lv4 后合成获得	EXP6000、FOL5300、SP280、ヒロイックポ－ション
不思议なインク	地の绘の具 ×2、冰の绘の具 ×2、火の绘の具 ×2、风の绘の具 ×2，把队伍技能“炼金”提升至 Lv2 之后就能够进行合成	EXP3900、FOL2400、SP250、大恶魔の咒符 ×3
不思议な羽ペン	风切羽 ×1，在东エイヒッド山脉・西部打鸟身女妖外形的敌人获得	EXP5200、FOL2800、SP280、苍星の咒印书・下卷、羊皮纸
不思议なロ－ブ	妖精の刺绣糸 ×3，在レスリア平原打チンケグレ－ト获得	EXP6100、FOL3300、SP280、フエアリ－リスト
美しき青き采取依赖	ブル－ロ－ズ ×10，在トレク－ル砂丘打マントラップ或者在东エイヒッド山脉・西部讨伐魔女外形的杂兵获得	EXP4000、FOL2500、SP250、アタックシ－ド ×2
飒爽なる采取依赖	シルフスト－ン ×1，在野外采集获得或者把队伍技能“炼金”提升至 Lv6 之后合成获得	EXP5400、FOL2900、SP280、レストユニット ×2
黄金の采取依赖	ゴ－ルド ×18，在东エイヒッド山脉・北部的挖掘探索点采集或者把队伍技能“炼金”提升至 Lv3 之后合成获得	EXP5600、FOL3200、SP280、净化の咒印书・下卷、落泪のリゾット
讨伐推奖：オリゾン	在东エイヒッド山脉・西部讨伐 4 只老骨のオリゾン	EXP3800、FOL2500、SP250、苍星の咒印书・中卷、ハンバ－グ
讨伐推奖：オヤッツ	在东エイヒッド山脉・北部讨伐 6 只越境のオヤッツ	EXP6200、FOL3500、SP280、月光の咒印书・中卷、体力活性剂 ×3
讨伐推奖：ホウライ	在东エイヒッド山脉・西部讨伐雄飞のホウライ	EXP5300、FOL2800、SP280、マギシ－ド ×2
讨伐推奖：ビグルス	在咒印圣殿讨伐 3 只蛮行のビグルス	EXP5000、FOL2700、SP280、エンゼルクロ－ク
讨伐推奖：ド－ラ－	在咒印圣殿讨伐冻てつきのド－ラ－	EXP、FOL、SP、暗のスカ－フ
讨伐推奖：ペッカ－	在咒印圣殿讨伐 5 只健脚なるペッカ－	EXP5900、FOL4200、SP280、太阳の咒印书・下卷、精神活性剂 ×3
讨伐推奖：ルフィン	在咒印圣殿讨伐高飞车のルフィン	EXP3900、FOL2600、SP250、奇迹の灵药
指名手配：アビゲイル	在エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方讨伐遁走のアビゲイル	EXP、FOL、SP、ミ－ティアライト ×3
またもやエイタロン	在西ダカ－フ坑道讨伐 5 格エイタロン残党干部	EXP5500、FOL6000、SP280、ライフチエック
草むしり	在东エイヒッド山脉・西部讨伐 3 只怠惰のピグリ和 2 只堕落のアセディア	EXP7000、FOL3500、SP300、剑术指南书【旋】、奇迹の灵药

イ－スト・トレク－ル

委托名称	达成方法	委托报酬
ラドル许すまじ	与指定地点的头上有☆标记的任意一位 NPC 对话即可完成，分别要去イ－スト・トレク－ル的宿屋、ミ－ドック的宿屋、サンテロ－ル、中央レスリア、スタ－ル村的フイデルの家，委托完成后可以在中央レスリア的宿屋与ラドル对话购买素材	EXP9000、FOL6000、SP300、CQBプログラム・δ、リザレクトミスト
医药品が不足しています	ヒ－ルユニット ×5，把队伍技能“工作”提升至 Lv5、把“调和”提升至 Lv4 之后合成获得	EXP4100、FOL2400、SP250、マジックアミュレット、エネブ－スト DX
美味しいメシ、たのむ。	カニ杂炊 ×5，把队伍技能“料理”提升至 Lv5 后合成获得	EXP5000、FOL2500、SP280、ヒ－ルリスト
闭店休业はご免だ。	ダマスカス钢 ×10、ヘビの皮 ×5，ダマスカス钢在ダカ－フ坑道的采集点或者杂兵身上获得，ヘビの皮在レク－ル砂丘打杂兵获得	EXP6300、FOL3000、SP280、ミスリルメッシュ
おばあちゃんの革袋	月桂树 ×1，在トレク－ル砂丘打マントラップ获得	EXP3900、FOL2500、SP250、メンタシ－ド ×2
パタ－ンを知りたい	クオンタムプロセッサ ×3，在第二次去クロノス中央纹章研究所时打机器类杂兵获得	EXP5100、FOL2700、SP280、苍星の咒印书・下卷
松明の火种	血染めの布 ×3，在トレク－ル砂丘打死神外形的杂兵获得	EXP6200、FOL4000、SP280、エンゼルスト－ン ×2
渴きの采取依赖	サンドフィッシュ ×1，在トレク－ル砂丘的渔业探索点获得	EXP4200、FOL2300、SP250、ノ－ムスト－ン ×2
芳醇なる采取依赖	霜降りミ－ト ×2，使用编辑合成（クリエイティブ合成）以“品质 50、不纯物 0”的数值合成出料理类的道具时一定几率能够获得	EXP5300、FOL2900、SP280、リキュ－ルボトル ×3
恒久の采取依赖	ミスリル ×5，把队伍技能“炼金”提升至 Lv5 后合成获得	EXP6400、FOL4500、SP280、マインドアミュレット、スキヤキ
讨伐令：サンドラ	在トレク－ル砂丘讨伐凛然たるサンドラ	EXP4400、FOL2400、SP250、わかる“咒印生物图监”、リザレクトボトル
讨伐令：ズルテ－ル	在トレク－ル处刑塔讨伐 5 只狡猾なるズルテ－ル	EXP4000、FOL3000、SP250、剑术指南书【刹】、蛙のムニエル
讨伐令：ブラド	在西ダカ－フ坑道讨伐纯白のブラド	EXP5500、FOL3500、SP280、イフリ－トメイル
讨伐令：ダンテ・メテオ	在西ダカ－フ坑道讨伐顽强なるダンテ和钝重なるメテオ	EXP7200、FOL5800、SP300、グレア－チエイン
讨伐令：サイスァ	在トレク－ル处刑塔讨伐 3 只虚饰のサイスァ	EXP6500、FOL4800、SP280、光のスカ－フ
ゲリラ兵せん灭	在トレク－ル砂丘讨伐 10 个ゲリラ兵	EXP6000、FOL4500、SP280、エナジ－アミュレット、ライオットボトル
指名手配：ハンナ	在トレク－ル处刑塔讨伐恍惚のハンナ	EXP5400、FOL2500、SP280、ミラクルユニット ×2
战争と平和	在トレク－ル砂丘讨伐 10 个平和好きの暴徒	EXP6900、FOL3000、SP300、CQBプログラム・η、ホ－リィミスト
水浴びを　かれた！	在トレク－ル砂丘讨伐色欲のルクス	EXP5500、FOL3000、SP2800、ネレイドスト－ン ×2

转珠全收集

收集建议：SP 点数的积攒可以善用那些“把经验值转换为 SP 点数”的转珠或者饰品，在一周目后期等级除了刷奖杯之外用处不大，可以考虑用这种转换形式优先把能够进行派生的转珠给全部做出来。

各参数所代表的意思	
参数名称	参数含义
HP	角色的生命值
MP	使用战斗技能和咒印术时所消耗的数值
ATK	角色的物理攻击力
INY	角色的魔法攻击力
DEF	角色的物理防御力
MEN	角色的魔法防御力

攻击系

转珠名称	メカキラ－
转珠入手方法	バトラ－キラ－Lv3
转珠效果	对机械类敌人的伤害增加，受到来自机械类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击机械类敌人

转珠名称	レイヴンキラ－
转珠入手方法	インセクトキラ－Lv3
转珠效果	对鸟类敌人的伤害增加，受到来自鸟类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击鸟类敌人

转珠名称	ビ－ストキラ－
转珠入手方法	プラントキラ－Lv3
转珠效果	对野兽类敌人的伤害增加，受到来自野兽类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击野兽类敌人

转珠名称	プラントキラ－
转珠入手方法	－
转珠效果	对植物类敌人的伤害增加，受到来自植物类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击植物类敌人

转珠名称	インセクトキラ－
转珠入手方法	－
转珠效果	对昆虫类敌人的伤害增加，受到来自昆虫类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击昆虫类敌人

转珠名称	ミュ－タントキラ－
转珠入手方法	レイヴンキラ－Lv9、ビ－ストキラ－Lv9、プラントキラ－Lv9、インセクトキラ－Lv9
转珠效果	对咒印生物类敌人的伤害增加，受到来自咒印生物类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击咒印生物类敌人

转珠名称	バトラ－キラ－
转珠入手方法	レイヴンキラ－Lv3、ビ－ストキラ－Lv3
转珠效果	对咒印生人型类敌人的伤害增加，受到来自人型类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击人型类敌人

转珠名称	ゴッドキラ－
转珠入手方法	ミュ－タントキラ－Lv5、バトラ－キラ－Lv9
转珠效果	对咒印生神类敌人的伤害增加，受到来自神类敌人的伤害减少
作战行动变化	优先攻击神型类敌人

转珠名称	アタッカ－
转珠入手方法	－
转珠效果	ATK 增加，行动频率：通常攻击＋
作战行动变化	优先使用连击数多的攻击，普通攻击频率较为积极

转珠名称	エ－ス
转珠入手方法	アタッカ－Lv3
转珠效果	必杀槽上涨量增加
作战行动变化	优先攻击衰弱的敌人

转珠名称	キャスタ－
转珠入手方法	菲欧蕾的初期装备
转珠效果	INT 增加，行动频率：攻击技能＋
作战行动变化	优先使用连击数多的攻击，技能攻击频率较为积极

转珠名称	ランチャ－
转珠入手方法	キャスタ－Lv3
转珠效果	消费 MP 减少，行动频率：大攻击技能＋
作战行动变化	使用高输出的技能频率增加

转珠名称	バ－ザ－
转珠入手方法	埃马森的初期装备
转珠效果	该角色的行动间隔缩短，行动频率：通常小攻击＋/ 通常大攻击－
作战行动变化	使用小攻击来优先攻击敌人

转珠名称	スナイパ－
转珠入手方法	バ－ザ－Lv3
转珠效果	暴击机率提升，该角色的行动间隔增加，行动频率：远距离攻击＋/ 移动＋
作战行动变化	从远距离来攻击敌人

转珠名称	ファイタ－
转珠入手方法	安奴的初期装备
转珠效果	该角色的行动间隔缩短，行动频率：通常攻击＋/ 防御－
作战行动变化	舍弃防御行动，以攻击为主

转珠名称	ブレイカ－
转珠入手方法	ファイタ－Lv3
转珠效果	成功破防时回复 HP，行动频率：通常大攻击＋/ 通常小攻击－
作战行动变化	破防频率增加

转珠名称	エクスキュ－ショナ－
转珠入手方法	エ－ス Lv3、ブレイカ－Lv3
转珠效果	角色的攻击一定机率忽略敌人的 DEF 和 MEN
作战行动变化	优先攻击 HP 较低或者陷入了异常状态的敌人

转珠名称	ストライカ－
转珠入手方法	スナイパ－Lv3、ブレイカ－Lv3
转珠效果	通常攻击附带麻痹状态，行动频率：近距离攻击＋/ 远距离移动＋/ 远距离攻击－
作战行动变化	优先攻击身边 HP 较高的敌人

转珠名称	ネクロマンサ－
转珠入手方法	ランチャ－Lv3、ブレイカ－Lv3
转珠效果	通常攻击附带诅咒状态，来自敌人的暗属性伤害转换为 HP 进行回复
作战行动变化	－

转珠名称	エレメンタラ－
转珠入手方法	ランチャ－Lv3、セイバ－Lv3
转珠效果	来自敌人的四属性伤害转换为 MP 进行回复
作战行动变化	－

转珠名称	アサシン
转珠入手方法	エ－ス Lv5、スナイパ－Lv3
转珠效果	通常攻击附带即死状态，敌人攻击该角色的几率降低
作战行动变化	－

转珠名称	鬼神
转珠入手方法	エクスキュ－ショナ－Lv3、イレイザ－Lv3、ストライカ－Lv3
转珠效果	通常攻击附带 DEF 和 MEN 减少效果
作战行动变化	－

转珠名称	バ－サ－カ－
转珠入手方法	ファイタ－Lv5
转珠效果	ATK 增加，DEF 减少，角色思考能力大幅降低
作战行动变化	彻底舍弃防御和回复来全力攻击敌人

转珠名称	テラ－ナイト
转珠入手方法	バ－サ－カ－Lv3
转珠效果	所有敌人的行动间隔延长，同时思考能力大幅降低
作战行动变化	–

转珠名称	ブレイバ－
转珠入手方法	エ－ス Lv5、下克上 Lv3
转珠效果	HP 在 10% 以下时 ATK 和 INT 增加
作战行动变化	–

转珠名称	魔力觉醒
转珠入手方法	セ－ジ Lv3
转珠效果	INT 与 MEN 增加，使用技能所消耗的 MP 增加
作战行动变化	优先使用技能来攻击

转珠名称	疾风迅雷
转珠入手方法	ブレイバ－Lv5
转珠效果	战斗开始后的一定时间里 ATK 与 DEF 增加
作战行动变化	–

转珠名称	电光石火
转珠入手方法	魔力觉醒 Lv5
转珠效果	战斗开始后的一定时间里 INT 与 MEN 增加
作战行动变化	–

转珠名称	ペネトレイタ－
转珠入手方法	スナイパ－Lv5
转珠效果	在攻击被敌人防御成功时伤害输出增加
作战行动变化	瞄准敌人防御的间隙来攻击

转珠名称	アグレッサ－
转珠入手方法	ブレイカ－Lv5
转珠效果	一定几率无视敌人的 DEF 和 MEN
作战行动变化	瞄准敌人薄弱的地方进行攻击

转珠名称	レイジ
转珠入手方法	バ－サ－カ－Lv7
转珠效果	愤怒状态的发生率增加，角色思考能力降低
作战行动变化	–

转珠名称	修罗
转珠入手方法	レイジ Lv3
转珠效果	愤怒状态的发生时间增加，角色思考能力降低
作战行动变化	–

转珠名称	背水の阵
转珠入手方法	ブレイバ－Lv3
转珠效果	当 HP 在 20% 以下时暴击几率增加
作战行动变化	–

转珠名称	温存主义
转珠入手方法	キャスタ－Lv7
转珠效果	角色思考等级提升
作战行动变化	当 MP 不足时角色行动转换为回复以外的形式

转珠名称	下克上
转珠入手方法	アタッカ－Lv5
转珠效果	一定几率无视敌人的 DEF 和 MEN
作战行动变化	全力对抗等级比该角色高的敌人

转珠名称	手加减
转珠入手方法	バ－ザ－Lv5
转珠效果	面对等级比自己低的敌人时转为观察状态效果提升，角色思考等级提升
作战行动变化	对等级比该角色低的敌人手下留情

防御系

转珠名称	ガ－ドレス α
转珠入手方法	ガ－ディアン Lv5
转珠效果	当敌人的物理伤害在角色 HP 的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直
作战行动变化	–

转珠名称	ガ－ドレス β
转珠入手方法	セ－ジ Lv5
转珠效果	当敌人的魔法伤害在角色 HP 的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直
作战行动变化	–

转珠名称	ガ－ドレス Ω
转珠入手方法	ガ－ドレス αLv3、ガ－ドレス βLv3
转珠效果	当敌人的伤害输出数值在角色 HP 的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直
作战行动变化	–

转珠名称	见切り
转珠入手方法	连续暴击了敌人 25 次
转珠效果	被敌人暴击的几率减少
作战行动变化	观察敌人的攻击，躲过来自敌人的强力一击

转珠名称	ナイト
转珠入手方法	ディフェンダ－Lv5
转珠效果	DEF 增加
作战行动变化	优先攻击那些瞄准了我方 HP 较少成员的敌人

转珠名称	ロイヤルガ－ド
转珠入手方法	ナイト Lv3
转珠效果	DEF 与 MEN 增加
作战行动变化	优先攻击瞄准了我方装备了转珠“プリンセス”成员的敌人

转珠名称	ディフェンダ－
转珠入手方法	–
转珠效果	该角色的行动间隔减少，行动频率：防御＋
作战行动变化	以防御为主，优先攻击顽强的敌人

转珠名称	ガ－ディアン
转珠入手方法	ディフェンダ－Lv3
转珠效果	防御成功时所受的伤害减少
作战行动变化	–

转珠名称	パラディン
转珠入手方法	エ－ス Lv3、セイバ－Lv3
转珠效果	一定几率让光属性与暗属性的攻击无效化
作战行动变化	–

转珠名称	ヴァンガ－ド
转珠入手方法	エ－ス Lv3、ガ－ディアン Lv3
转珠效果	最大 HP 增加，防御成功时回复 HP，行动频率：防御＋
作战行动变化	–

转珠名称	チャリオット
转珠入手方法	ブレイカ－Lv3、ガ－ディアン Lv3
转珠效果	MEN 增加，行动频率：防御＋/ 防反几率 100%
作战行动变化	防御成功时积极地进行反击

转珠名称	マ－シャル
转珠入手方法	ランチャ－Lv3、ガ－ディアン Lv3
转珠效果	一定几率让四属性的攻击无效化
作战行动变化	–

转珠名称	武神
转珠入手方法	ヴァンガ－ド Lv3、チャリオット Lv3、マ－シャル Lv3
转珠效果	防御成功时一定几率使攻击该角色的敌人的 AKT 与 INT 减少，行动频率：防御＋
作战行动变化	–

转珠名称	デッドマン
转珠入手方法	ネクロマンサ –Lv3
转珠效果	进入无敌状态，不过 HP 会不断减少
作战行动变化	–

转珠名称	トライエ–ス
转珠入手方法	鬼神 Lv3、武神 Lv3、圣母 Lv3
转珠效果	一定几率让敌人的攻击无效化，角色思考等级大幅度提升
作战行动变化	–

转珠名称	苍星の使者
转珠入手方法	エレメンタラ –Lv5
转珠效果	冰属性与地属性的伤害输出增加，所受的冰属性与地属性伤害 5% 转换为 MP
作战行动变化	受到冰属性或地属性的攻击后积极行动

转珠名称	太阳の使者
转珠入手方法	エレメンタラ –Lv5
转珠效果	火属性与风属性的伤害输出增加，所受的火属性与风属性伤害 5% 转换为 MP
作战行动变化	受到火属性或风属性的攻击后积极行动

转珠名称	月光の使者
转珠入手方法	ネクロマンサ –Lv5、プリンセス Lv5
转珠效果	光属性与暗属性的伤害输出增加，所受的光属性与暗属性伤害 5% 转换为 MP
作战行动变化	受到光属性或按属性的攻击后积极行动

转珠名称	防卫本能
转珠入手方法	ディフェンダ –Lv7
转珠效果	HP 在 10% 以下时 DEF 增加
作战行动变化	处于濒死状态下时开始专心防守

转珠名称	一气呵成
转珠入手方法	防卫本能 Lv3、积极的 Lv3
转珠效果	行动频率：防御 +/ 防反率增加
作战行动变化	防反成功后积极行动

转珠名称	ヒット & アウエイ
转珠入手方法	防卫本能 Lv3、积极的 Lv3
转珠效果	行动频率：防御 +/ 防反率增加
作战行动变化	防反成功后与敌人保持距离

回复系

转珠名称	フア–ストエイ
转珠入手方法	ヒ–ラ –Lv5
转珠效果	在被攻击时有 10% 的几率回复一定量的 HP
作战行动变化	在被攻击后进行紧急回复

转珠名称	ガッツ
转珠入手方法	累计连击数达到 10 万
转珠效果	一定几率回避战斗不能状态
作战行动变化	–

转珠名称	不屈
转珠入手方法	ガッツ Lv3
转珠效果	在战斗中可以回避 1 次战斗不能状态
作战行动变化	–

转珠名称	プリンセス
转珠入手方法	ナイト Lv3
转珠效果	在战斗中每隔一段时间回复一定量的 HP 和 MP，同时观察敌人效果 +5
作战行动变化	尽最大可能地减少攻击行动

转珠名称	ヒ–ラ–
转珠入手方法	–
转珠效果	MP 最大值增加
作战行动变化	尽快地进行回复行动，同时抑制其他行动的几率

转珠名称	セイバ–
转珠入手方法	ヒ–ラ –Lv3
转珠效果	咒印术的 HP 回复量增加
作战行动变化	尽全力进行回复

转珠名称	クルセイド
转珠入手方法	ガ–ディアン Lv3、セイバ –Lv3
转珠效果	在战斗中每隔一段时间回复一定量的 HP，行动频率：回复异常状态 +/ 复活我方成员 +
作战行动变化	增加恢复我方成员异常状态的几率

转珠名称	圣母
转珠入手方法	エレメンタラ –Lv3、パラディン Lv3、クルセイド Lv3
转珠效果	在战斗中每隔一段时间回复一定量的 MP，同时观察敌人效果 +10
作战行动变化	守望战场

转珠名称	不死者の王
转珠入手方法	デッドマン Lv3、ガ–ドレス ΩLv3
转珠效果	通常攻击附加 HP 吸收效果，行动频率：攻击 +
作战行动变化	只要不被光属性的攻击打中，就会积极地攻击敌人

转珠名称	マインドハッカ–
转珠入手方法	魔力觉醒 Lv3
转珠效果	ATK 减少，通常攻击附加 MP 吸收效果
作战行动变化	–

转珠名称	ショック疗法
转珠入手方法	クルセイド Lv5
转珠效果	在被攻击时一定几率回复异常状态
作战行动变化	–

支援系（サポ–ト系）

转珠名称	セ–ジ
转珠入手方法	キャスタ –Lv5、ヒ–ラ –Lv5
转珠效果	减少咒印术的咏唱时间，角色思考等级提升
作战行动变化	迅速使用咒印术

转珠名称	ハイダ–
转珠入手方法	臆病者 Lv3
转珠效果	不被敌人瞄准的效果增加
作战行动变化	不进行显眼的行动

转珠名称	挑发
转珠入手方法	同时击败 5 个敌人
转珠效果	被敌人瞄准的效果增加
作战行动变化	进行华丽的行动来吸引敌人的注意力

转珠名称	バディ
转珠入手方法	触发 PA“ダリルとの思い出 剑の构え编”
转珠效果	–
作战行动变化	与操作角色攻击同一个目标敌人

转珠名称	ライバル
转珠入手方法	触发 PA“カミュ–ズ流について 1”
转珠效果	–
作战行动变化	与操作角色攻击不同目标的敌人

转珠名称	インタ–セプタ–
转珠入手方法	バ–ザ –Lv7
转珠效果	通常攻击一定几率附加晕眩效果
作战行动变化	积极地进行反击

转珠名称	浪费家
转珠入手方法	触发 PA“エマ–ソンと酒 1”
转珠效果	行动频率：攻击技能 +
作战行动变化	尽全力使用技能来攻击

转珠名称	俭约家
转珠入手方法	触发 PA“継ぎ当て算”
转珠效果	角色思考等级提升，行动频率：攻击技能 –
作战行动变化	尽量不使用技能来攻击

转珠名称	チアリ－ダ－
转珠入手方法	触发 PA“フィデルとミキ”
转珠效果	DEF 与 MEN 减少，我方全体成员的攻击间隔缩短效果增加
作战行动变化	–

转珠名称	名军师
转珠入手方法	胜利数 500 回
转珠效果	我方全体成员思考等级提升，角色思考等级大幅度提升，INT 增加
作战行动变化	–

转珠名称	迷军师
转珠入手方法	一击で 25000 ダメ－ジ
转珠效果	我方全体成员思考等级降低，角色思考等级大幅度下降，ATK 增加
作战行动变化	–

转珠名称	ベトレイヤ－
转珠入手方法	Long 的普通攻击连续命中 100 次
转珠效果	我方成员行动间隔延长效果增加，敌方承运行动间隔缩短效果增加，角色思考等级提升，经验值增加
作战行动变化	妨碍我方成员的行动

转珠名称	トリックスタ－
转珠入手方法	インタ－セプタ –Lv3
转珠效果	通常攻击一定几率附带フォグ效果
作战行动变化	–

转珠名称	积极的
转珠入手方法	连续 5 次一击打败敌人
转珠效果	暴击发生几率增加，角色的行动间隔缩短效果增加
作战行动变化	积极应战

转珠名称	消极的
转珠入手方法	ガ－ド 连续 30 回成功
转珠效果	角色的行动间隔延长效果增加，行动频率：防御 +/ 防反几率增加
作战行动变化	消极应战

转珠名称	暴れん坊
转珠入手方法	バ－サ－カ –Lv5
转珠效果	–
作战行动变化	在敌人数量多时积极使用战斗技能

转珠名称	サボり魔
转珠入手方法	手加减 Lv3
转珠效果	–
作战行动变化	在敌人数量少时尽可能少用战斗技能

转珠名称	臆病者
转珠入手方法	触发 PA“怖い梦”
转珠效果	DEF 与 MEN 增加
作战行动变化	被敌人攻击之后与该敌人保持距离

转珠名称	ファイトバック
转珠入手方法	累计 10 万ダメ－ジを受けた
转珠效果	ATK 与 INT 增加
作战行动变化	被敌人攻击之后使用战斗技能进行反击

转珠名称	トレイタ－
转珠入手方法	积极的 Lv5
转珠效果	–
作战行动变化	在陷入异常状态时积极使用战斗技能

转珠名称	保守的
转珠入手方法	消极的 Lv5
转珠效果	–
作战行动变化	在陷入异常状态时保守地进行防御行动

转珠名称	アトリビュ－タ－
转珠入手方法	苍星の使者 Lv3、太阳の使者 Lv3、月光の使者 Lv3
转珠效果	MP 消费量减少，行动频率：咒印术 +
作战行动变化	按照敌人的弱点属性来随机应变地进行战斗

特殊系

转珠名称	HP ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	HP 最大值增加
作战行动变化	–

转珠名称	MP ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	MP 最大值增加
作战行动变化	–

转珠名称	ATK ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	ATK 增加
作战行动变化	–

转珠名称	INT ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	INT 增加
作战行动变化	–

转珠名称	DEF ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	DEF 增加
作战行动变化	–

转珠名称	MEN ブ－スト
转珠入手方法	–
转珠效果	MEN 增加
作战行动变化	–

转珠名称	クリティカル
转珠入手方法	累计使用了 1000 次暴击
转珠效果	暴击发生几率增加
作战行动变化	–

转珠名称	スタン
转珠入手方法	连击数达到 100
转珠效果	通常攻击附带晕眩效果几率增加
作战行动变化	–

转珠名称	スカベンジャ－
转珠入手方法	完成委托“初歩なる采取依赖”
转珠效果	所获得的金钱量增加，角色思考等级下降，观察敌人效果增加
作战行动变化	消极地抑制攻击行动

转珠名称	教官
转珠入手方法	触发 PA“今回の任务”
转珠效果	所获得的经验值增加
作战行动变化	–

转珠名称	ミンストレル
转珠入手方法	触发 PA“ミキの壮大なる梦”
转珠效果	所获得的 SP 点数增加
作战行动变化	–

转珠名称	守钱奴
转珠入手方法	スカベンジャ –Lv3
转珠效果	战斗所获得的经验值转化为金钱
作战行动变化	–

转珠名称	ボランティア
转珠入手方法	完成委托“ラドルを探して”
转珠效果	战斗所获得的经验值转化为 SP 点数
作战行动变化	–

转珠名称	ミスフォ－チュン
转珠入手方法	触发 PA“远い未来の技术”
转珠效果	ATK 与 DEF 增加，暴击几率降低，被敌人暴击几率增加
作战行动变化	尽全力战斗

转珠名称	アイテム使い
转珠入手方法	使用 500 次道具
转珠效果	使用道具后的冷却时间减少
作战行动变化	–

转珠名称	ブ－ストキャンセラ－
转珠入手方法	触发 PA“拒否反应”
转珠效果	进行通常攻击时该角色与目标敌人的辅助效果解除，暴击几率降低
作战行动变化	–

转珠名称	バ－ニィ
转珠入手方法	完成委托“クリエイティブ・バ－ニィ现象”
转珠效果	逃跑速度增加
作战行动变化	–

战斗收集

收集建议：SP 点数的积攒可以善用那些“把经验值转换为 SP 点数”的转珠或者饰品，在一周目后期等级除了刷奖杯之外用处不大，可以考虑用这种转换形式优先把能够进行派生的转珠给全部做出来。

收集心得

①想要完成个别角色限定的战斗收集时可以考虑把其他角色的战斗模式调整为 Manual（切换到其他角色时按下十字键↑键或者↓键）会比较保险一些。

②完成有属性要求的战斗收集时，可以查看一下敌人图鉴来确定各个杂兵的弱点属性，酌情选择自己认为好打的敌人来完成收集。

战斗收集名称	内容	限制角色
一击で 500 ダメ－ジ	一击的伤害达到 500 以上	无限制
一击で 1000 ダメ－ジ	一击的伤害达到 1000 以上	无限制
一击で 5000 ダメ－ジ	一击的伤害达到 5000 以上	无限制
一击で 10000 ダメ－ジ	一击的伤害达到 10000 以上	无限制
一击で 25000 ダメ－ジ	一击的伤害达到 25000 以上	无限制
一击で 50000 ダメ－ジ	一击的伤害达到 50000 以上	无限制
一击で 99999 ダメ－ジ	一击的伤害达到 99999 以上	无限制
2 体同时に击破	同时击败 2 个敌人	无限制
3 体同时に击破	同时击败 3 个敌人	无限制
4 体同时に击破	同时击败 4 个敌人	无限制
5 体同时に击破	同时击败 5 个敌人	无限制
气功掌 3 体にヒット	使用菲德尔的战斗技能气功掌打中 3 个敌人	菲德尔
エクスプロ－ジョン 4 体にヒット	使用米琪的咒印术エクスプロ－ジョン打中 4 个敌人	米琪
黑鹰旋 3 体にヒット	使用维克多的黑鹰旋打中 3 个敌人	维克多
ダ－クイ－タ –4 体にヒット	使用菲欧蕾的ダ－クイ－タ－打中 4 个敌人	菲欧蕾
イバラネ 3 体にヒット	使用埃马森的イバラネ打中 3 个敌人	埃马森
マイト・ハンマ –3 体にヒット	使用安奴的マイト・ハンマ－打中 3 个敌人	安奴
ミキの全力アタック	使用米琪的小攻击或者大攻击或者防反来打倒敌人	米琪
フィオ－レ様のおしおき	使用菲欧蕾的防反来打倒敌人	菲欧蕾
リザ－ブラッシュで击破	使用必杀技来打倒敌人	无限制
バトルスキルで击破	使用战斗技能来打倒敌人	无限制
攻击アイテムで击破	使用攻击类道具来打倒敌人	无限制
冰属性で弱点攻击して击破	让菲德尔使用冰属性的攻击打倒冰属性弱点的敌人	菲德尔
地属性で弱点攻击して击破	让米琪使用地属性的攻击打倒地属性弱点的敌人	米琪
火属性で弱点攻击して击破	让维克多使用火属性的攻击打倒火属性弱点的敌人	维克多
暗属性で弱点攻击して击破	让菲欧蕾使用暗属性的攻击打倒暗属性弱点的敌人	菲欧蕾
光属性で弱点攻击して击破	让埃马森使用光属性的攻击打倒光属性弱点的敌人	埃马森
风属性で弱点攻击して击破	让安奴使用风属性的攻击打倒风属性弱点的敌人	安奴
ノ－ダメ－ジ胜利	在队伍全员无伤的情况下战胜	无限制
スピ－ド胜利 30 秒	在 30 秒以内结束战斗	无限制
スピ－ド胜利 20 秒	在 20 秒以内结束战斗	无限制
スピ－ド胜利 10 秒	在 10 秒以内结束战斗	无限制
スピ－ド胜利 3 秒	在 3 秒以内结束战斗	无限制
连续ヒット数 10 回	达成 10 连击	无限制
连续ヒット数 50 回	达成 50 连击	无限制
连续ヒット数 100 回	达成 100 连击	无限制
连续ヒット数 250 回	达成 250 连击	无限制
连续ヒット数 500 回	达成 500 连击	无限制
Long 攻击连续 10 回命中	用埃马森的 Long 通常攻击连续 10 次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算	埃马森
Long 攻击连续 50 回命中	用埃马森的 Long 通常攻击连续 50 次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算	埃马森
Long 攻击连续 100 回命中	用埃马森的 Long 通常攻击连续 100 次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算	埃马森
Long 攻击连续 250 回命中	用埃马森的 Long 通常攻击连续 250 次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算	埃马森
ガ－ド连续 5 回成功	连续防御 5 次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算	无限制

战斗收集名称	内容	限制角色
ガ－ド连续 10 回成功	连续防御 10 次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算	无限制
ガ－ド连续 30 回成功	连续防御 30 次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算	无限制
ガ－ド连续 50 回成功	连续防御 50 次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算	无限制
クリティカル连续 5 回发生	连续使用 5 次暴击，中途出现非暴击攻击的话就要重新开始计算	无限制
クリティカル连续 10 回发生	连续使用 10 次暴击，中途出现非暴击攻击的话就要重新开始计算	无限制
クリティカル连续 25 回发生	连续使用 25 次暴击，中途出现非暴击攻击的话就要重新开始计算	无限制
クリティカル连续 50 回发生	连续使用 50 次暴击，中途出现非暴击攻击的话就要重新开始计算	无限制
连续 5 回一击で敌を击破	连续 5 次把 HP 全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了 HP 并非全满的敌人就要重新开始计算	无限制
连续 10 回一击で敌を击破	连续 10 次把 HP 全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了 HP 并非全满的敌人就要重新开始计算	无限制
连续 20 回一击で敌を击破	连续 20 次把 HP 全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了 HP 并非全满的敌人就要重新开始计算	无限制
フィニッシュ攻击连续 5 回	使用操作角色连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	无限制
フィニッシュ攻击连续 10 回	使用操作角色连续 10 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	无限制
フィニッシュ攻击连续 20 回	使用操作角色连续 20 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	无限制
ミキでフィニッシュ攻击连续 5 回	操作米琪连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	米琪
ヴィクトルでフィニッシュ攻击连续 5 回	操作维克多连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	维克多
フィオ－レでフィニッシュ攻击连续 5 回	操作菲欧蕾连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	菲欧蕾
エマ－ソンでフィニッシュ攻击连续 5 回	操作埃马森连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	埃马森
アンヌでフィニッシュ攻击连续 5 回	操作安奴连续 5 次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算	安奴
累计ヒット数 1000 回	累积连击数达到 1000	无限制
累计ヒット数 10000 回	累积连击数达到 10000	无限制
累计ヒット数 100000 回	累积连击数达到 100000	无限制
累计ヒット数 1000000 回	累积连击数达到 1000000	无限制
累计 99999 ダメ－ジ突破	累积输出的伤害值达到 99999	无限制
累计 9999999 ダメ－ジ突破	累积输出的伤害值达到 9999999	无限制
累计 99999999 ダメ－ジ突破	累积输出的伤害值达到 99999999	无限制
累计 999999999 ダメ－ジ突破	累积输出的伤害值达到 999999999	无限制
累计 1000 ダメ－ジ受けた	所受的伤害累积达到 1000	无限制
累计 1 万ダメ－ジ受けた	所受的伤害累积达到 10000	无限制
累计 10 万ダメ－ジ受けた	所受的伤害累积达到 100000	无限制
累计 100 万ダメ－ジ受けた	所受的伤害累积达到 1000000	无限制
累计クリティカル数 100 回	累积使用了 100 次暴击	无限制
累计クリティカル数 1000 回	累积使用了 1000 次暴击	无限制
累计クリティカル数 10000 回	累积使用了 10000 次暴击	无限制
敌を 100 回毒にした	让敌人陷入中毒状态 100 次	无限制
敌を 100 回マヒにした	让敌人陷入麻痹状态 100 次	无限制
敌を 100 回封印にした	让敌人陷入封印状态 100 次	无限制
敌を 100 回スタンにした	让敌人陷入晕眩状态 100 次	无限制
敌を 100 回冻结にした	让敌人陷入冻结状态 100 次	无限制
敌を 100 回フォグにした	让敌人陷入フォグ状态 100 次	无限制
敌を 100 回咒いにした	让敌人陷入诅咒状态 100 次	无限制
总击破数 100 体	打倒了 100 个敌人	无限制
总击破数 1000 体	打倒了 1000 个敌人	无限制
总击破数 10000 体	打倒了 10000 个敌人	无限制
战斗回数 100 回	进行了 100 场战斗	无限制
战斗回数 500 回	进行了 500 场战斗	无限制
战斗回数 1000 回	进行了 1000 场战斗	无限制
胜利数 10 回	战斗胜利了 10 次	无限制
胜利数 100 回	战斗胜利了 100 次	无限制
胜利数 500 回	战斗胜利了 500 次	无限制
胜利数 1000 回	战斗胜利了 1000 次	无限制
ガ－ドカウンタ－100 回使用	使用了 100 次防反	无限制
リザ－ブラッシュ 100 回使用	使用了 100 次超必杀技	无限制
必杀技 1000 回使用	使用了 1000 次必杀技	无限制
咒印术 1000 回使用	使用了 1000 次咒印术	无限制
アイテム 100 回使用	在战斗中使用了 100 次道具	无限制
アイテム 500 回使用	在战斗中使用了 500 次道具	无限制
アイテム 1000 回使用	在战斗中使用了 1000 次道具	无限制



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

《神秘海域 4》如期推出，游戏素质也一如既往的高，想必此举会大幅刺激 PS4 销量。如果年内真有 PS4 加强版推出，索尼此举可谓带了一波好节奏。至于微软的 Xbox One，从目前来看推出新机型的可能性不大，倒是 X360 正式宣布停产了。一代神机就此退出江湖，真是令人扼腕。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 软硬兼施SP

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

本周 PSV 依然延续了前段时间的市场态势，港版和行货价格基本相当，日版主机的售价则要略低 50 元左右，不过在颜色上没有太多选择，只有黑白两色，其他颜色的日版主机暂时都处于缺货状态。随着国内关于海淘的新税收政策，很多玩家询问想要海淘日版限定的 PSV 主机游戏套装会不会被税。实际上从国家发布的税收清单来看，主要针对的是食品、母婴系列的日常用品。对于电子产品，尤其是 PSV 这种原先就处于“灰色”地带的数码产品暂时没有严格规定。更何况按照新税法来说，通过跨境电商平台购物，单次 2000 元以下、全年 20000 元以下属于免征关税的情况，但



▲新税收法上线后，从日亚海淘PSV-2000和以往的价格差距并没有太多。

如果被查到也需要缴纳进口环节增值税等，实际上和原先被税时的价格几乎相当，所以走海淘购机的玩家暂时不必被新政策困扰，两者的支出成本相差无几。

另外，近期不少玩家反映非国行 PSV 摇杆失灵后，能不能自己动手维修，毕竟外面的维修成本较高，自己修理的话，要更划算一些。这期的软硬兼施 SP 正好为大家简单介绍一下 PSV-2000 摇杆的更换教程，有一定动手能力的玩家可以在 10 分钟内轻松搞定。不过对于动手能力不高的朋友，我们还是建议到索尼的官方售后或是线下电玩实体店去进行维修，以免给主机带来二次伤害。

PSV-2000摇杆更换贴士

本次更换摇杆的图片和教程以 PSV-2000 为准，PSV-1000 基本上操作相同。需要说明的是，PSV-1000 和 PSV-2000 的摇杆并不通用，从网上选购时一定要注意，不要买错版本。现在网络上一个 PSV-2000 的摇杆售价大概在 20 ~ 50 元之间，成本还是比较低的。



1. 要拆开 PSV-2000 的背部外壳，一共需要拧开 7 颗螺丝，其中四颗位于背壳的四个角上，两颗位于 microUSB 接口两侧，剩下一颗在游戏卡带插槽的旁边，建议先从背面的四颗螺丝开始，之后再拧开 microUSB 接口的螺丝，最后拧下游戏卡带插槽的那颗。

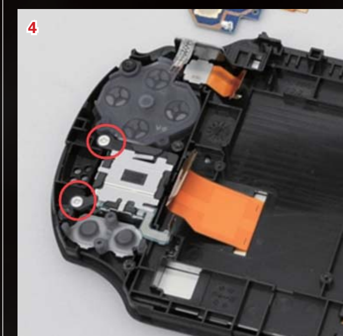


2. 拧开后使用塑料撬棍轻轻打开后盖，如果找不到比较好的位置，可以尝试从 L、R 键的位置撬起背壳，然后顺着机器顶部掀开背壳，注意不要直接拽开，机器的底部还有一根排线连接。把背壳掀起到 90° 的垂直位置时，可以轻轻拔下排线，排线是背部触摸板连接到主板的，第一次拆下会有些紧，不必过于用力，慢慢扯下便可。左侧标记红圈的位置是电池的排线，同样拔下排线即可。最后再把顶部的 L、R 键取下来就可以了。

3. 接着取下电池，这时会看到下面



的电路是 Atmel MXT224S 触摸控制芯片，旁边是主机的塑料加固架，这些都不需要理会。以最常坏的左侧摇杆为例，我们只需要拆掉左侧的按键电路板即可。电路板上有两颗螺丝，拧下即可。还需要注意的是三根排线，以图片为例，下侧靠左的是 L 键的排线，中间橙色的是整个按键电路板的排线，绿色的那根是摇杆的排线，都轻轻拔下来，之后按键电路板就可以拿下来了。



4. 最后需要拆掉的是固定摇杆的两颗螺丝，拆掉后摇杆可以直接取下，然后把购买的新摇杆拧上，之后按照刚才的拆机步骤还原安装，更换 PSV-2000 摇杆的操作就算完成了。整个拆机过程需要拧开 11 颗螺丝，拔下 5 根排线，整体难度上不高，如果以 10 分为拆解标准分来计算的话（分数越高，拆解越难），PSV-2000 更换摇杆的操作大概是 2 分的难易程度，只要胆大心细就可以搞定。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1150元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV原装耳机（港版）	120元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1450元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1490元
近期推荐购入指数		7

▶8秒开机100%的虚拟系统引导率，让Arm9LoaderhaX代替menuhax成为近期无卡破解玩家的宠儿。



备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

在《精灵宝可梦》和无卡破解的带动下，N3DS主机的销量非常可观，不少玩家都纷纷跳入3DS的大坑。不过仍有不少玩家在纠结该如何选购主机套餐，现在很多商家会推出无卡破解套餐和有卡破解套餐两种选择，有卡破解套餐的价格要更高一些。从心理角度而言，价格更高，配件更多，主机能玩到的游戏也就越多。但实际上所谓的有卡破解套餐，搭配的红蓝卡，多半都是GateWay 3DS，或者是其他烧录卡。从破解原理上说，无卡破解足以稳定玩到所有游戏，只考虑性价比的话，选择无卡破解套餐足够享受到所有大作。此外，近期没有大动作的GateWay 3DS官方，前不久放出了即将支持10.3系统破解的消息，与此同时新固件还将支持A9LH引导破解。A9LH作为无卡破解的固化引导，近期也很受玩家欢迎，刷写A9hax后，开机直接进入虚拟系统，并且引导成功率可达到100%，对于无卡破解的玩家，可以考虑尝试刷写A9LH提升无卡破解的游戏体验。当然，现在很多店家出售的主机也已经刷写A9LH引导，因此主机的售价相比之前略有提升，要贵上100元左右。对于没有刷写经验能力的玩家可以找店家帮忙，如果不考虑引导问题，安心使用当前的无卡破解也足够了。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版）	950元	SKY3DS（支持10.7系统）	320元
N3DS LL主机（日版）	1250元	金士顿16GB TF卡（行货）	39元
N3DS主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1250元	金士顿32GB TF卡（行货）	79元
N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1450元	金士顿64GB TF卡（行货）	169元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元		

03 购机推荐套餐 PS4

品牌/型号		价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

和上周相比，近期PS4的售价略有小幅上升，港版和日版的500GB主机目前报价都在2250元上下，但综合对比下，仍旧比国行有一定的价格优势。对目前购机的玩家来说，除了国行主机之外，也可考虑选择1TB的港版主机，其价格和国行主机相差不多，硬盘容量翻倍，多了500GB，算得上性价比突出。不过这里要注意的是，玩家在选购非国行主机时，要注意手柄等配件，千万不要被“狸猫换太子”。很多商家打着低售价的旗号，用高仿手柄替换掉了原装手柄，从而换来了价格的低廉。之前的“软硬兼施SP”中，我们曾简单介绍过如何分辨高仿手柄，这期我们再为玩家较为全面的对比下高仿手柄和原装手柄的不同之处。

首先，来摸摸手柄底部的握柄，高仿手柄工粗糙，而原装手柄相对润滑，玩家可以用大拇指仔细摸下这个部位，如果有明显的喇手或者不平的感觉，多半属于高仿手柄；其次看按键细节，原装手柄的L、R键按键之间毫无缝隙，而组装手柄轻轻摇晃便可看到缝隙，这是模具不够精确导致的问题；再次，就是我们上次介绍过的手柄指示灯，高仿手柄中间亮度高，两侧亮度变低，而原装手柄亮度饱满，没有明显的色差；此外，在手柄正面的麦克风，如果玩家仔细观察可以看到内部有金属网层，高仿手柄的金属网层相对粗糙，原装手柄的金属网层和iPhone听筒网层相似，非常细腻。玩家在使用手柄的时候还可多按按摇杆的手感，揉合不发硬的一般都是原装手柄，组装手柄则有着别样的“清脆感”。如果你对鉴别手柄缺乏信心，可以先找周围的朋友借到一个原装手柄在购机时带上对比下手感，两者差距如果很大，多半机器中的手柄就是高仿手柄了。除了手柄上的猫腻之外，还有一些商家对主机外壳进行翻新出售14天机，不过这类情况极其少见，核对二码合一基本上就可以避免14天机的翻新问题了。



▲图中左侧的手柄皆为高仿手柄，做工粗糙，与原装手柄对比的话可以很轻易的看出问题。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1209A主机《变形金刚》同捆版（500GB，博派/狂派，国行）	2649元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港、日版）	2250元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2400元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

品牌/型号		价格
主机	Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2300元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2300元
近期推荐购入指数		8

点评

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

最近两周Xbox One在售价上保持稳定，不过恰逢E3即将来临，最近有媒体发现微软提交了全新的无线芯片用于硬件测试，且硬件测试代码来源于Xbox硬件体系，因此媒体又开始捕风捉影地表示微软也将在E3期间公布全新的半升级系主机。但凭心而论，单从一个无线芯片的改款便判断Xbox One迎来升级，还是过于草率。PS4曾在去年升级过主机的无线芯片，但主机也只是将版本号更新为1200，所以只从这点信息判断主机硬件升级，可能性还是不高，打算入手Xbox One的玩家倒是不必受此消息影响。相比之下，微软近期打击黑卡、黑点的力度反而值得玩家关注，从4月初到现在，不少玩家表示自己的Xbox LIVE帐号被微软BAN掉无法登录，这种情况多半是由于黑卡和重复合购导致。官方对于正常的合购游戏是不禁止的，比如两个人长时间搭配合购游戏通常不会出现问题，但如果经常和不同的人合购游戏，微软官方便有可能将其视为帐号存在问题，直接进行BAN机处理，经常合购游戏的玩家还需谨慎，最好有固定的一两个合购游戏玩家，不要轻易和他人合购。另外从网络上购买低价的Xbox LIVE点卡，为了防止是信用卡盗刷的黑卡，最好让商家出示实体卡的照片，或者购买充值凭证，以免遇到黑卡导致被BAN机。总之，在微软严查的这段时间，玩家在网购游戏上还是尽量小心为主。



▲如果近期主机被BAN，不能登录Xbox LIVE可尝试登录https://support.xbox.com及时联系微软客服进行调解。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（日版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	1920元	Xbox One无线手柄（国行版）	319元
Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2350元	Xbox One无线手柄充电套装（国行版）	499元
Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，《刺客信条：大革命》同捆）	2300元	Xbox One精英版手柄（国行版）	1299元
Xbox One精英版主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	3650元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，同捆Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机猴年新春版（国行版，同捆Kinect，双手柄）	3999元		

市场报价信息更新截至2016年5月4日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



不死蝶之歌

和田光司的“进化”人生

4月，阴雨连绵；清明，离别的季节。13年前它带走了“哥哥”张国荣，13年后，它又带走了另一个属于童年的声音——和田光司。

尽管像笔者这样的广东人，最早接触到的是名为《数码暴龙》的粤语动画，最初听到的也是郑伊健版本的《自动胜利》(原曲是《Butter-Fly》)、刘德华版本的《为我鼓掌》(原曲是《赤色冲击》)、林峰的《驯兽师之王》(原曲是《The Biggest Dreamer》)，但是也无法阻挡这些歌曲的原唱者——和田光司走入我们的生命中。尽管他没有长久且持续的演艺生涯，也没有像天皇巨星那样拥有多首经典名曲，但是他短暂的42年生命中，都如不死蝶那样努力地进化着、前进着。



进化的音乐梦

1974年1月29日，和田光司出生于日本京都府福知山市的普通家庭，他并非音乐世家出身，自小也没有经过任何正规的音乐教育。在高中之前，他都从来没有想过自己有一天会成为一名歌手。但一次偶然的机会，他听到了朋友的吉他演奏，尽管水平并不是很高，却仍然令和田为之倾倒，并且萌生了投身音乐领域的念头。然而，毫无音乐基础、形象也不出众的和田光司要成为歌手似乎并不现实。

高中毕业之后，有自知之明的和田光司没有选择继续升学，而是来到了离老家不远的大城市大阪，成为了一名电器店的业务员，3个月后自愿顶替同事调往东京支社，然而又只做了3个月就辞职回了老家。在这段时间里19岁的和田光司不断地思考自己该走的路，演艺业是他最终决定要走的方向。为了不增加家里的负担，在这段时间里他拼命打工存钱，一年之后，和田光司带着打工存下来的40万元存款准备只身前往东京。

在临行之前，父亲并没有用威严强行留下儿子，只是告诉他家里的大门随时为他敞开。

再次来到东京的和田光司有一段时间寄居在名为“Kapsel Hotel”胶囊旅馆里，依靠着40万元的存款继续度日，一面寻找公寓也一面寻找工作的机遇，音乐的大门似乎仍没有为他打开，他只能寄身一家小型映画事务所，工作也仅仅是演出电影和电视剧里的路人甲乙丙，这和他当初投奔东京时的梦想相去甚远。

就像许多日剧里演的一样，在和田光司最失落的时候，他也会产生消极思想和逃避心理。这时一趟来自老家的电话改变了他的一生。电话那头是他的父亲，原本表示儿子随时能回家的他在听了儿子的大吐苦水之后认真地说“这样就放弃了吗？再努力一下吧！”

得到了父亲的鼓励，和田光司重新振作起来，穷则思变，他深感作为陪衬的绿草演员已经无法推动自己的演艺生涯发展，音乐才是他应该努力的方向。于是他离开了事务所，开始了音乐冒险之旅。

飞越垃圾箱

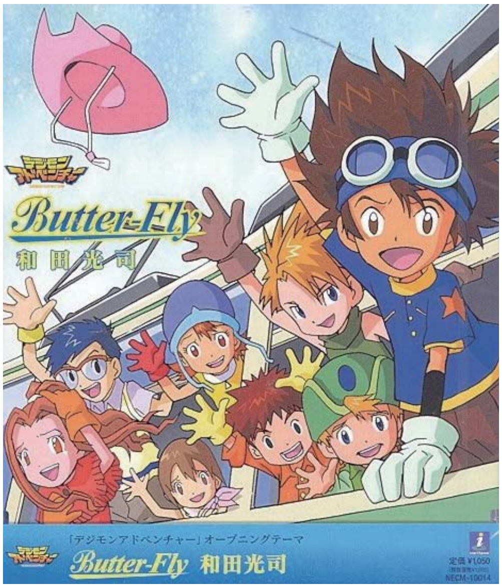
在娱乐和星探业发达的日本，只要稍有姿色，即便走在路上也会有星探上前搭话，哪怕不会唱歌，也会被想尽办法包装成偶像。而对于外貌并不出众的人，他们的才华和努力往往很容易被埋没。和田光司在后来接受采访时就曾提起：日本娱乐圈只有偶像，没有歌手（相似的话多年前黄家驹在谈论香港娱乐圈时也说过）。但这并没有磨灭他对音乐的执着和赤诚。

和田光司和朋友曾经组成过乐队，也举办过小型Live，靠赚到的钱支撑自己的音乐创作，并且不断向音乐事务所、公司、唱片行寄出自己创作的音乐样本碟，一次性要寄出过百份，光是成本也算是不小的金额，只可惜这些努力全部都音讯杳杳。不过和田光司并没有因此而放弃，只是一又一次地寄出了作品，就这样过了好几年。没有正式唱片公司和经理人的监督，不如意的生活状态，等待被认可的迷惘和焦虑，难免会让人染上烟酒习惯，这为和田光司后来的健康问题埋下

■和田光司的家乡福知山市。



※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。



▲《Butter-Fly》首次发售时的封面。



▲《Fire》也是和田光司的名曲之一。

了隐患。

皇天不负有心人，一位制作人在清理垃圾桶时，发现了和田光司被弃置的样本碟，一听之下觉得还不错，虽然有不少值得改进的地方，但可以为之一试。

于是制作人追本溯源地找到了和田光司，提出让他不如改唱摇滚风格以适应动画作品的热血元素，然后找来了同样是声名未显的搭档千绵伟功一同修改歌词曲谱，并交给渡部达也重新编曲。

难得觅得一线机会，和田光司自然不愿意放弃。几经修改，和田光司终于拿出了自己的成名作《Butter-Fly》。

“无限大**な**梦**のあとの やるせない**世**の**中**じゃ**（无限大的梦想背后，是什么都没有的世界。）”更像是光司心中对追寻梦想最真实的反映，当然意译成“无限延伸的梦想後面，穿越冷酷无情的世界”也十分合适。梦想未必能战胜这不开心和残酷的世界，但是只要用自己的翅膀努力地扇动，总有一天能够高飞，这就是对和田光司最好的写照。

此曲一出，便连同动画成为了无数人永恒的记忆。而关于此曲的深入民心程度，已经很难简单地用几句话来概括。但有一个事例大概能够侧面描述一二：在笔者作为动漫产业从业员参加的多场动漫展会中，哪怕不是和田光司亲临，哪怕是已经十多年过去，只要《Butter-Fly》的歌声响起，总会聚拢不少人，每个人都能跟着大声合唱，其形如痴如狂，比之对于当下动漫偶像的狂热还要强上不少。

得益于《Butter-Fly》的大红大紫，让和田光司演出机会大幅上升，不仅仅是小舞台，更有许多大型演出，而每一次《Butter-Fly》都是演出的必备压轴歌曲。

尽管和自己的初衷有点差距，和田光司还是成为了一名动漫歌者，在其正式出品的作品中，绝大部分是动漫歌曲，尤其是“《数码宝贝》系列”，堪称该系列的御用歌手。继演唱了《Butter-Fly》和《数码宝贝》的插曲《Seven》之后，和田光司第二年在续作《数码宝贝2》中演唱了《赤色冲击》和插曲《**僕は僕だって**》、《数码宝贝3驯兽师之王》的主题曲《The Biggest Dreamer》和插曲《风》，以及其后《数码宝贝无限地带》的主题曲《Fire》以及多首插曲，其中《Fire》里那句“飞越垃圾箱的未来”恰似在暗示他的音乐梦想正是从那份被遗弃在垃圾堆里的样本开始真正展开。

当然除了《数码宝贝》，和田光司也获得了其他演唱机会，他在《变形金刚 汽车人》的日版中献唱主题曲《炎**のオーバードライブ カーロボットサイバトロン**》；和田光司的家乡京都的J联盟足球队——京都不死鸟队（又译京都紫桑加队）也邀请他演唱打气主题曲《Daybreak》，或许冥冥中总有注定，“不死”一词以及精神将伴随和田光司一生。

2001年，和田光司出版了首张个人专辑《all of my mind》，收录了包括《Butter-Fly》在内的多首作品，大多是动漫歌曲，并且加入了两首新歌，为梦想奋斗近十年的和田光司终于“进化”到人生的第一个高峰。伴随着网络的发达，他的歌曲和名声也跨越了国界，传入了不少人的耳中和心中。

然而，命运作弄人之处在于，它总会将人先高高捧起，然后重重摔下。

病魔缠身

上帝是残忍的，在光司生涯最美好的时光，疾病之神就这样不其然地闯进了他的生命中，将它搞得一团糟。

2003年3月，和田光司突然发现自己的喉部经常感到不适，出于歌手对于声音的敏感，光司进行了检查，结果却令人大吃一惊，年仅29岁的他竟然患上了咽喉淋巴癌，医生宣称5年内生存的几率只有40%！这已经是一个相当危险的情况，不得已和田光司在当年四月开始暂停了所有的演艺活动，这对于正处于事业上升期的和田来说已经算不上什么，更重要的是，喉头癌的切除手术和放射性治疗势必会影响发声，和田光司在两年多的治疗期间中甚至完全无法发声。对于一个歌手而言，失去了自己最宝贵的声线是多么残酷的事情。

为了保护和田光司，唱片公司和经纪人都没有透露和田光司的病情，曾经活跃在动漫迷面前的和田光司只是宣布暂时隐退。然而，挫折和病魔并没有令和田光司放弃，虽然无法百分百回复以往的清亮声线，但是能够重新站在台上，这就已经是一种强大的“进化”。



▲《イノセント 無邪気なままで》是和田光司首次中止演出前发售的最后一张音乐专辑。

由于《数码宝贝 无限地带》的收视比以往大幅下降，在和田光司养病期间，“《数码宝贝》系列”也陷入了一个低潮期，直接导致之前每年推出的动画被一度搁置数年。也因为如此，当2006年项目再启时，得到的资源比起以往来得更少。

由于无法及时康复声线，和田光司第一次缺席了“《数码宝贝》系列”主题曲的演唱。当人们惊讶地发现新版《数码宝贝》主题曲演唱者竟然不是熟悉的和田光司时，反对的声音渐渐响起。而和田光司的继任者真崎修也并没有很好地接棒，新曲虽然依旧由渡部达也编曲，但是已然没有了当年的韵味。制作方收到了不少投诉和请愿，要求更换主题曲并且由和田光司担任主唱。

尽管“《数码宝贝》系列”从来没有双主题曲的传统（这在一个方面也反映了和田光司主唱前四作主题曲的深入民心），经费也相对紧缺，但是在民间呼声和低收视的双重刺激下，制作方东映还是下决心请和田光司再度献艺。

就这样，和田光司抱着仍未完全恢复的身躯录制了后18话的主题曲《**ヒラリ**》。虽然不能挽救《数码宝贝》日益下滑的势头，不过这并不能完全归咎于和田光司的不给力，《数码宝贝》



▲《ヒラリ》推出时的封面照，可以看出来第一次癌症的折磨已经让和田光司憔悴了不少。

乃至日本电视收视率下滑都是大势使然，当年被太一和亚古兽感动的孩子们已经长大，新一代又未能从下滑的故事品质中感受到前作给人带来的冲击感，再加上大量新的少年动漫和网络出现带来的影响，都远远超过了田光司一个人的力量能够对抗的程度，所以他未能力挽狂澜，即便是他有着这样的使命感。

不过，能够回归已经是值得庆贺的事情，和田光司在2007年推出了新曲加精选合集《The Best Selection Welcome Back!》以庆祝自己的复归。然而，和田光司的工作量还是大幅度地减少，除了出席一些小型 Live，他在 2007 年 TBS 节目《格斗王》中献唱片尾曲《Pirece》，便是他在复出数年中惟一的新作品。虽然也有保护自己身体的原因，但处于恢复期的那嘶哑而缺乏爆发力的声线也令和田光司的不少工作机会白白流走，日本艺能界的残酷可见一斑。

直到 2010 年和 2011 年，和田光司才重新投入到新的动漫歌曲的演唱中。给予他机会的依旧是《数码宝贝》。虽然已经不是主题曲演唱者，但和田光司还是为《数码宝贝 合体战争》献唱了三首插曲。其后在 2011 年在剧场版《数码宝贝 合体战争 邪恶的死亡指挥官与七个王国》中，和田光司再次演唱了三首插曲。

然而，稍微加大的工作量，再一次对和田光司的身体造成了影响，虽然之前医生表示光司已经完全康复，命运却又一次跟他开了个玩笑。



▲《Butter-Fly》的经典地位在多年后仍然无法动摇，和田光司的第一次复出后，还录制了本作的“Strong Version”。

2011 年，和田光司的癌症再度复发，又一次的放射性治疗、又一次失声、又一次暂停所有音乐活动。这一次打击几乎彻底击垮了和田光司的所有意志，一度产生了就此彻底隐退的念头。

和之前不同的是，所有人都知道了和田光司的病况，关心他的人通过各种渠道传来祝福。一个朋友来探病时便对他说道：“不要抱着使命感继续唱歌，能唱的时候就唱，不能唱的时候休息就行了。”

朋友的话激起了和田光司的斗志，他在自己社交媒体上写到“**傷ついた羽が奇跡を呼び起こして再び舞うよ**（受伤的翅膀会唤起奇迹再度飞舞），**再び出会うその日の為に。**（为了再会的那一天）”

这句颇有《Butter-Fly》风格的句子再一次诠释了和田光司的斗志。让人期待他再一次的满血复活。

不死蝶再度复归

癌症复发的危险性众所周知，但在经历了两年的治疗和康复期后，2013 年和田光司竟然又一次完成了复出，又一次迎来了“进化”。

2013 年 10 月 3 日，和田光司在自己的推特上发言“回来了”，这个消息瞬间吸引了不少朋友和粉丝的关注，其中就包括合作多年的朋友宫崎步和 AiM。11 月 24 日，和田光司举办了复出后的第一场 LIVE，同年参加了当年的澳门动漫博览会，坚定而顽强地再次站在舞台上的他，赢得了“不死蝶动漫歌手”的美名。

2014 年 1 月，在这个月迈入不惑之年的和田光司也迎来了人生的新一页，他离开了旧东家，正式移籍 SOLID VOX，参加的活动也愈发重要和频繁。

在当年的动漫红白歌唱大赛，和田光司病愈后第一次出现在电视屏幕上，作为压轴表演嘉宾登场。尽管已经很难有音准和尾音，也无法唱出假音，高音时更是青筋尽显、歇尽全力，需要几个帮手和唱才能勉强完成，但是没有一个人会为此而喝倒彩，得到的反而是全场数以千计的粉丝联声大合唱的感人场面。

2014 年 8 月 11 日，举行数码宝贝十五周年庆典上，AiM 率先登场演唱，然后在大家一次又一次的高呼中，和田光司登场，并且说出了一段相当感人的话：

“梦想还会继续进化的呢……过去的五年发生了很多的事情，走到了今天很不容易，能看到大家对我来说已经最美好的一天，能和带着笑脸的大家见面真的很幸福……”

接着唱完《赤色冲击》之后，演唱《Butter-Fly》之前，他深情地对歌迷们说道。

“从今天开始又是新十五年的开始，我想一直唱下去……15 年的点滴，汇聚成以下的这首歌……大家燃起来吧！”

粉丝们同样对和田光司保持着最大的宽容，无数歌迷一直跟唱的画面成为了大家追思和田光司的最佳渠道。在一个最为知名的弹幕网站上，相关视频中 1500 条为上限的弹幕没有被 Up 主清空，只有不断被刷新和覆盖，人们纷纷留言，除了“无限大**な梦のあとの，やるせない世の中じゃ**”和“光叔走好”之外，说他是个骗子的也大有人在，因为他在这个视频里曾经告诉我们自己会一直唱下去……

该视频的播放量超过 143 万次，远超过网站绝大部分的热门视频。更令人震撼的是以往



▲第二次复出后，和田光司以伤痕累累的造型登场，预示着他在康复过程中经历的种种艰苦磨难。



▲两度经历癌症，和田光司的身体状态一直都非常糟糕。

只要出现《Butter-Fly》相关视频，唱到副歌部分时，“无限大な梦のあとの，やるせない世の中じゃ”的弹幕总会夸张地占据了整个播放窗口。而这一次，弹幕占据了整个屏幕，这是在20几寸屏幕的全屏状态下，尽管我不是死忠粉，但仍旧被这样的画面震撼。

而在此之后的短短两个月内，和田光司又接连出席大型动漫歌曲演唱会“Animelo Summer Live 2014 -ONENESS-”和香港的“Animate Presents 米仓千寻・和田光司 Fan Meeting”，而进入2015年后，和田光司原本答应歌迷将会在7月来上海出席BML展，但是由于身体原因，他最终还是和内地歌迷缘悭一面。这让人不禁担心他的健康状况。

在此之后，初代《数码宝贝》的续篇《数码宝贝 Tri》启动，和田光司和AiM两位初代演唱者也应邀重新录制新版本的主题曲和片尾曲。对此和田光司表现得十分兴奋，他在推特上表示自己正处于前所未有的好状态，并且已经录制好新的单曲，并且放出近照。在照片上看到和田光司虽然依旧挂着招牌式的微笑，但是脸色已然发黑，衣衫也比其他人穿得更严实，再次印证了人们的不祥预感。

在此之后，和田光司再度因为癌症复发而停止活动，我们再也没有看到过和田光司活跃的身影。而那两曲用颤抖着的嗓音唱出的《Butter-Fly tri. Version》和《Seven tri.Version》也成为了和田光司的绝唱。

最后的日子

不少日本人都喜欢甲子园棒球赛，因为那已然成为了青春的一个重要符号，成为了动漫中长久经典的素材来源。作为动漫迷和歌者的和田光司也不例外，尽管他的身体不适合剧烈运动，但对于高校棒球比赛数据的收集和整理十分痴迷，在其个人介绍中，甚至将此项作为自己的惟一兴趣。而和田光司的精神和歌声也影响了不少80后90后和00后的成长，其中就有全国高校棒球联盟的球员和组织者。

今年4月1日，和田光司在自己的官方博客——光司广场上说到《Butter-Fly》被选为2016年甲子园的应援曲。“世界之大，满溢的歌曲之中，我的歌能够入选还真是挺厉害的……我是这么想的。自然把使用应援曲的球队也一起支持了（笑）。”

其中积极的意味令人感动，我们甚至憧憬在今夏的甲子园上看到和田光司现身现场，再一次用嘶哑但是震撼灵魂的声线唱出那首令人燃起来的歌曲。谁也没有想到，当时和田光司的生命已经进入倒计时。

和田光司的坚强以及两次治愈的事例给每个人一个假象——这个“不死蝶动漫歌手”一定会将病魔击倒，再次活跃在荧幕前。然而，一周之后的常规更新中，我们看到的竟然是一篇讣闻。

之所以要以这样的方式告知世人，是因为和田光司的亲人并不愿意高调处理他的丧事，所以唱片公司也以最为低调的方式宣布和田光司的死讯。

不过翻看光司广场和推特，其实一切已经有迹可循。

在青春时光并没有读太多书，反而患病疗养让和田光司有更多的时间去阅读，并且分享自己的读书心得。他最后推荐的是一本叫做《自然的治愈力》的书，讲述自己在经过几个月的彻底结构性饮食疗法之后，身体变得乏力不堪，索性改变自己的生活方式，不再限制自己的饮食，他坦然自己也不知道结果将会如何，但大概许多人都会明白，这是医生在一个人在最后时光给出的建议。两度复发并转移的肿瘤带走了他所有的生命力，他自己也有所预感。他在稍早前的博客文章里就曾经说过：“我虽难脱病痛的魔爪，但同样感受到了很多人的关怀。身边总是有帮助我的人，这让我觉得十分开心。虽然我不欢迎疾病的光临，但这也人生的一部分，正是因为能遇到很多很多事，人生才变得有意思。身边的人成就了我能尽情享受的人生，真是感谢。”



▲和田光司推荐书籍的推特，此时距离他病逝已经只有不到一周的时间，可见当时他其实已经到了病危的边缘。

从最初激励他前进的父亲，到从垃圾筒里将“他”发掘的制作人，再到一直支持和鼓励他振作的歌迷和朋友，和田光司用这样的方式跟大家做告别。

生前身后名

暂且撇开狭隘的国籍之分和历史问题，除了那首能够让人振奋的《Butter-Fly》，和田光司对生命的热忱和对音乐的赤诚都是值得我们怀念和学习的地方。

和田光司的追思会已经于4月26日在涉谷区的LIQUIDROOM会场进行，艺人朋友和公众分开两段时间进行入场追思。或许我们无法到达现场，但请在阅读这篇文章并且有所感触的各位，和我一样对这位陪伴我们成长的异国友人寄予哀思。

“进化”是和田光司最喜欢使用的一个词语，希望此刻的他已经回归到数码世界的怀抱，进化到人生新的阶段。感谢我们的童年有你，和田光司，一路走好！

文：徘徊之风　编：稀饭



在本期的一路向西中，出身体育家庭且热爱篮球的移动电线杆同学，为我们大谈了大家都十分熟悉的前 NBA 中国球员姚明，这位暴漫表情中的常客，当年用自己的努力与汗水向世人证明了世界顶级中锋的地位，下面就让我们走进姚明这名伟大球员的 NBA 历程吧。

一路向西

美史美刻

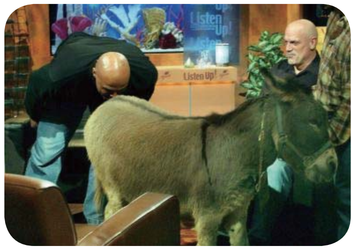
●姚明入选NBA名人堂

关注《一路向西》的读者们可能会发现，在“美史美刻”栏目中，本人对运动尤其是篮球的偏好。我想这是因为本人出生于一个体育家庭，母亲以前也曾在省队打过篮球，如今 195 公分的我也曾对篮球场抱有憧憬与幻想——不光是因为父母，更是因为今天这个栏目里提到的这个人。这次的标题只是一个引子，我更想带大家回忆一下这位中国巨人在 NBA 的拼搏史。



■NBA官方宣传图。

2002 年，姚明以状元的身份被休斯顿火箭队选中时，绝大部分甚至是所有的美国人都大跌眼镜。纽约时报记者 Ebenzer Samuel 写道：“我从来都不是姚明的簇拥者，更不用提 02 年选秀大会上的那一刻，我当时觉得休斯顿要完了。”虽然听上去可气，但是 Ebenzer 的担心并不是没有根据。姚明进入 NBA 后的前六场比赛只有可怜的场均 3.3 分，这对于一个有着“状元”头衔的姚明来说是个莫大的讽刺。在如此惨淡的表现下，口无遮拦的前 NBA 球星查尔斯·巴克利放出了最著名的一句话：“如果姚明能得到 19 分以上，我就亲吻肯尼·史密斯（巴克利在 TNT 的评论员搭档）的屁股。”之后的故事大家应该都知道了，姚明在与湖人队的比赛中一举轰下 20 分，给了巴克利一记响亮的耳光。后者也算是愿赌服输，亲了一下一头驴的屁股（主要是他的搭档不想露屁股）。巴克利的这件打脸案例恰好为姚明做了一次免费的宣传，当然这与他进入 NBA 后的勤奋是分不开的。



▲这就是著名的“巴克利亲驴屁股”事件（笑）。

作为一名纯粹的中锋，姚明遇到了同样纯粹但吨位悬殊的中锋敌手——“大鲨鱼”奥尼尔。面对这个叱咤 NBA 内线的推土机，被质疑“软蛋”的他连续封盖奥尼尔三次，连队友都惊呼“只有奥拉朱旺才会这么对付奥尼尔”。从此，每当二人相遇，那种中锋与中锋间刚正面的对决总能擦出不小的火花，媒体也会对二人的较量大书特书。姚明与奥尼尔打过的 13 场比赛中，前者 7 胜 6 负场均 18.6 分 10.5 篮板，后者 6 胜 7 负场均 22.9 分 9.6 篮板。除了新秀年吃的几回亏，此后姚明都找了回来。二年级面对巅峰鲨鱼时的 29 分 11 板，末节 15 分，并且让鲨鱼 6 犯离场的表现充分说明了他在面对这个星球最有统治力中锋时，并没有落下风。“他实际上是第一个转身面对我跳投的人。”奥胖在评价姚明时这么说道，“他（姚明）可能是我惟一需要去刻苦训练来对付的人”。此后面对后起之秀霍华德、诺阿时更能用“打爆”来形容，尤其是号称“后鲨鱼”时代的第一中锋霍华德，在面对底盘超稳而且还时不时能秀出被奥拉朱旺调教过的“上海舞步”的姚明时，基本就处于被压制的状态。

随后来到了 2009 年，已经处于巅峰期的他是 NBA 当之无愧的第一中锋与内线攻防综合实力的第一人。不仅如此，火箭已经把他当做战术套路的惟一轴心。要知道，只有勒布朗这种级别的超级巨星才有资格有这样的战术依赖与战术素养，由此可见姚明的实力。姚明作为球队的惟



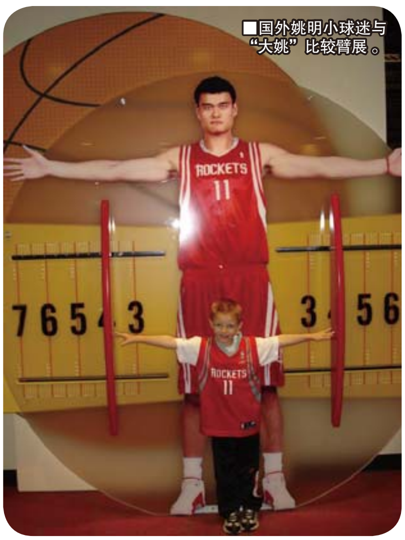
▲大姚和奥胖，旁边的Kevin Hart你是来找不自在的么（笑）。



▲这个表情，曾牵动了多少中国篮球迷的心 。

一大哥带队杀入西部半决赛，却不幸膝盖受伤，在大家都以为姚明要因伤放弃的时候，这位当时的 NBA 第一巨人不顾队医阻拦，毅然决然返回斯台普斯球场，与西部半决赛对手湖人继续硬碰硬的较量。要知道，当年的火箭除了姚明之外，是布鲁克斯、斯科拉、阿泰斯特（现在叫慈世平）和巴蒂尔这样的球员，就连加索尔兄弟都没能单独带队进入系列赛第二轮。那些质疑姚明实力与能力的人，真的可以闭嘴了。如果这样都不能叫做第一中锋，这样的表现都不能叫做内线硬汉，那就真的找不到有人能够配上这个称号了。

这次的受伤，极度影响了姚明的生涯。09–10 赛季完全报销不说，10–11 赛季同奇才队比赛时的再次受伤让伤愈不久的姚明再次穿上了他本不想穿上的西装，无奈地坐在场边观战。



■国外姚明小球迷与“大姚”比较臂展。

2011 年 7 月 20 日，姚明在上海的新闻发布会上正式宣布退役。之后到了 2016 年的 4 月 4 日，姚明入选 NBA 篮球名人堂。随后，很多外国人并不认为姚明配得上进入名人堂，理由当然是他连西部决赛的地板都没有摸到过，同样入选的大鲨鱼自不必多说，“答案”艾佛森好歹也是进过总决赛的人，连季后赛第二轮都没有赢过的人怎么能入选名人堂呢？这个问题本人也曾想过，但是究其根本，在于名人堂是“Hall of Fame（名声）”，而不是“Hall of Achievement（成就）”。倘若是后者，那姚明可能的确没有资格入选；然而论名声与人气，姚明入选火箭队让火箭多了数以百万、千万甚至数亿中国支持者与粉丝。不说大卫·斯特恩靠着姚明开拓了中国这一片超级大的市场，单单是他的存在就已经成为了中美两国间一座非凡的桥梁。

再然后，这位中国巨人并没有消失在公众的视线中，而是活跃在我们的表情包里（笑），毕竟亚洲三巨头之一的他可不是浪得虚名（香菜粉请别打我）。此外，2K16 中加入的姚麦更是让中国球迷们控制不住自己的双手按下了“付款”按键，至少本人是这样的……已经归国的他不仅顺理成章的开始经商，还踏足政坛成为政协委员，让我们看到了巨人的另外一面。



▲还是这个形象的姚明最经典 。



▲在看到姚麦组合加入2K历史阵容后不禁感慨：时光如白驹过隙。

截止到写下这段文字，季后赛第一轮也已经打得差不多了。科比打完了他 NBA 的最后一场比赛，我们看到了久违的凭一己之力翻盘的科比，似乎那条黑曼巴还仍有它体内的兽性，一句“Mamba out”仍让人记忆犹新。当年凭借迷踪步成为“闪电侠”的韦德虽宝刀未老，但也失去了当年的锐利。曾经的绿军三巨头也已分道扬镳，就连小弟隆多也远走萨克拉门托国王队。保罗·加索尔和诺维茨基虽仍在老将效率榜上名列前茅，但英雄也有迟暮的那一天。更不用提奥胖、麦迪、艾佛森、纳什这些退役的选手。欣慰的是，马刺那些可爱的老家伙们仍然坚守着自己的岗位，出色的执行着波波维奇教练的体系。但更多的是，曾经陪伴在我们青春左右的他们一个接一个的老去，然后从球场上慢慢消失。我不是个科蜜，但是看到他最后一场的神勇表现后，感觉眼眶里总有泪水让电视屏幕显得异样的模糊。离别，永远是个伤感的问题。乔丹在入选 NBA 名人堂后说道，他心里其实是不愿入选的，因为这代表着自己的篮球生涯真的永远结束了。看到姚明入选的新闻时，我也有着同样的感受。

青春，就这么被封存了。而作为大姚忠实球迷的我们，也只能祝愿他未来鹏程似锦。



▲再骁勇的战士，也终会有告别战场的一天。

跨界星探 Creator Spotlight

Featured 本期人物

エナミカツミ



■简介

エナミカツミ（榎波克己），日本广岛县出身的男性插画师。在游戏公司 Compile 工作时期参与了风靡一时的“《噗哟噗哟》系列”等游戏的美术开发工作，2003 年之后独立成为自由画师。

由于是从游戏公司的美工出身，エナミカツミ的画功可以说是非常扎实。虽然是数码派的画师，却在线条中带有几分纸笔作画的粗犷，而在用色上也极其简练干脆。不同于一般轻小说角色倾向于萌颜大眼的软妹，他所设计的角色无论男女都有着独特的帅气，而且角色之间的区分度十足。所以在成为自由画师之后，他早期就为成田良悟的小说《永生之酒》和《Vamp!》设计了大量的群像角色，而通过前者的动画化，他的作品也开始进入了更多人的视野。

■关联游戏

在确立自己成熟的风格之前，エナミカツミ主要为一些不太知名的小游戏以及为桌面卡牌类游戏做角色设计。直到《星之海洋 4》，他所设计的角色越来越多地在主机游戏领域出现，其中就有 Falcom 的《伊苏Ⅶ》和多部“轨迹”。而近年来，他也逐渐在一些手游的开发中担当了主要的角色设计。



►由于画师更换为エナミカツミ，在“轨迹系列”新作中登场的老角色画风剧变，截然不同的面貌相信也让不少粉丝一时间难以接受。

游戏名	作品	平台
星之海洋4 最后的希望	角色设计	X360、PS3
伊苏Ⅶ	角色设计	PSP
召唤之夜外传 毁灭之剑与约定的骑士	角色设计	PS2
英雄传说 零之轨迹（Evolution）	角色设计	PSP（PSV）
英雄传说 碧之轨迹（Evolution）	角色设计	PSP（PSV）
战律云端	角色设计	PSP
末世之蚀	主要角色设计	iOS/Android、PSV





▼►SEGA的手游《末世之蚀》部分主创来自于《战场的女武神》班底。游戏的基本玩法融合了设施建筑的模拟部分和角色扮演的战斗育成部分，而课金卖点则是拟人化的武器。



▲“《召唤之夜》系列”十周年纪念作品《召唤之夜外传 毁灭之剑与约定的骑士》，玩家可以切换双主人公进行游戏。





▲河野一二三（代表作《钟楼惊魂》《铁骑》《无限航路》）在PSP平台上的科幻题材冒险游戏《战律云端》。

栏目主持 初心者　美编 NINA

Works 作品推介

■Anime 永生之酒



《永生之酒》的正式译名为《Baccano!大骚动!》，作为成田良悟的出道作品，这部小说可谓一炮而红。小说虽然没有固定的主角，但围绕着争夺永生之酒的炼金术师、不老不死的人和普通人之间的大骚动，展开了跨度长达 300 年的群像剧情，而且还跟作者的其他著作有着诸多错综复杂的关联。2007 年播出了以原作 1930 年代部分为主改编的动画版，绝妙的系列构成非常引人入胜。

►在NDS平台发售的文字冒险游戏《DS电击文库ADV 永生之酒》，收录了《1931 钝行编/特急编 The Grand Punk Railroad》的完整小说。但根据玩家在不同的角色视点下的选择，会有50多种的“if”新结局出现。

■Novel 世界的中心、针山先生

以琦玉县所泽市为事件漩涡的中心，出现了各种各样的奇人异事——床底下的斧头男都市传说、打破天花板突如其来的魔法少女、孤岛上自称是勇者的人们突然消失不见，以及在所有事件之中必定会冒出来的同一个普通男人的名字“针山真吉”……在杂志连载的时候以多个短篇小说的形式刊登，互相之间看似毫无关联且莫名其妙，然而到了单行本，这些短篇小说却被新写的短篇一口气串联了起来，成为了连贯的中篇小说。这也是成田良悟所擅长的叙事技巧。不过，与成田良悟的其他作品共用一个庞大的世界观不同，这部作品采用了完全独立的世界观，不管是关键词、登场人物还是设定，都跟别的故事没有关联。



▲这部小说的角色设计和插画由エナミカツミ和ヤスダスズヒト共同创作。

■Novel 虚界怪造学



《虚界怪造学》是日日日创作的学园奇幻小说。在现实世界之外，有一处名为“虚界”的异世界，从虚界召唤“怪造生物”早已成为了社会的常态，而与之相关的学问就是所谓的怪造学。少女空井伊依作为怪造学教授的女儿，梦想创造一个人类与怪造生物共存的世界，为了研究怪造学，她参加了怪造高中的入学考试。然而刚刚入学，她就被卷入了老师所召唤出来的怪造生物风波之中……

■Novel 异世界食堂

“成为小说家吧”是日本的一个免费的小说投稿网站，充斥着大量以异世界为题材的小说。像是《记录的地平线》、《OVERLORD》和《Re：从零开始的异世界生活》都是在这个网站成名并且已经推出了文库版，后来又制作了电视动画的知名小说作品。而《异世界食堂》则是由作家犬冢惇平创作的一部有关异世界和饮食文化的轻小说，文库版的插画由エナミカツミ绘制。

故事的主要舞台，是一间叫做“猫屋”的西式餐厅。一到周六，这家本该休业的餐厅的店门却会为异世界而敞开。战士、魔法师、蜥蜴人、妖精、龙族、吸血鬼、大贤者、神明、未来的勇者……各种各样的异世界人物络绎不绝，只为品尝自领们习以为常的猫屋料理，又或者将这些料理文化带回异世界，感受文化冲击的同时，也让异世界产生奇妙的变化。通过刻画连接两个世界的猫屋餐厅和其中的美食料理，《异世界食堂》让读者饥肠辘辘之余，又不知不觉地构建起了对异世界的立体印象。



What's New 近况追踪



▶以《永生之酒》为主的第一弹画集。



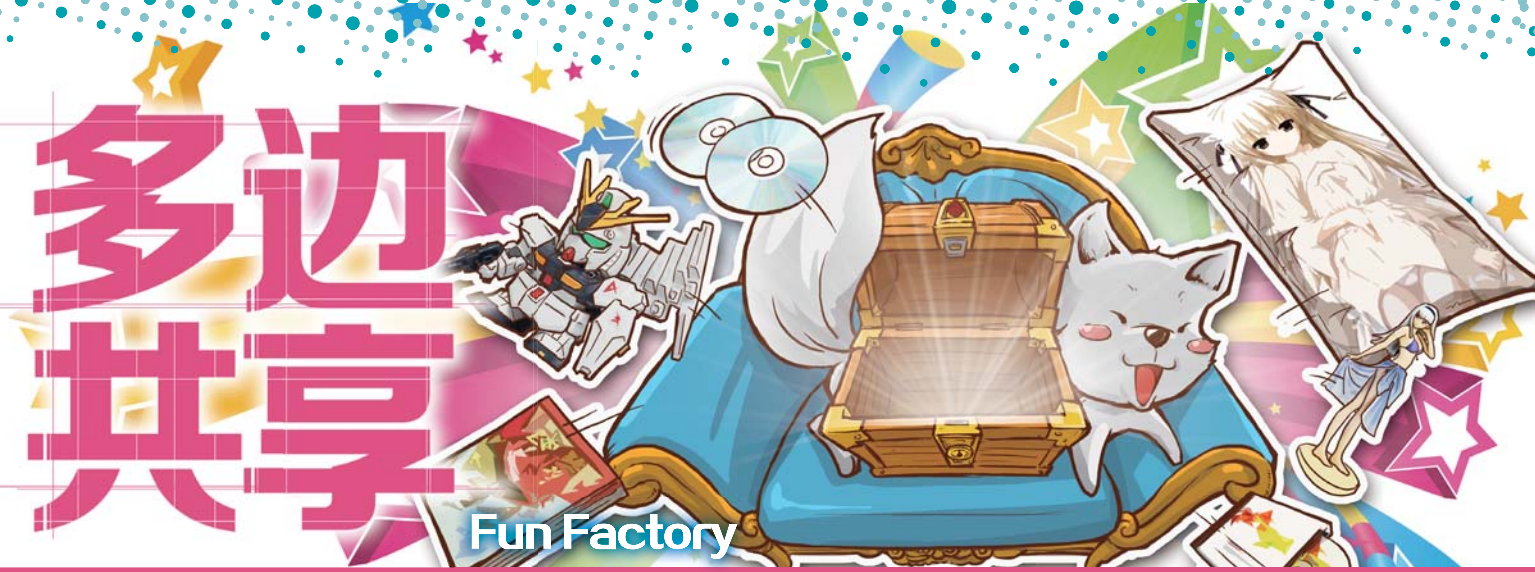
▶第二弹个人画集，收录了与Falcom合作时期的多部游戏的人物设定，以及近几年的轻小说新刊插图。





▲《末世之蚀》衍生小说《末世之蚀 天穹的军师》。

◀《末世之蚀》攻略书+设定原画集，能看到早期角色设定案，本作中的画风跟以往不太一样，上色显得更为厚重。



多边共享

Fun Factory

漫画

蠢萌贱格又热血的《Splatoon》官方漫画

初心者 提供

《CoroCoro Comic》作为日本小学馆的少年漫画杂志，一直以来通过漫画、限定周边、限定特典等形式，在低龄市场捧红或者引爆了许多游戏作品的人气。包括《精灵宝可梦》、《星之卡比》、《闪电十一人》、《妖怪手表》等品牌的大热或多或少都跟这本杂志有关。

而最近Wii U平台的动作射击游戏《Splatoon》，倒是在游戏本身火起来之后，在《CoroCoro Comic》的别册开始了官方漫画的连载，而漫画的名字就叫《Splatoon》。这部官方漫画的创作者是“ひのでや参吉”，他曾经在鼎鼎大名的漫画家荒川弘（代表作《钢之炼金术师》）和东村明子（代表作《海月姬》）的门下当助手，也难怪在他出师之后，会画出这么一部蠢萌贱格又热血的搞笑吐槽漫画。

漫画的主人公是一支被称作“蠢才蓝队”里面的队员，他的绰号是“蠢才防风镜君”，等级只有最低的C-级。在第一话里面，平均等级大概只有C的他们一上来就碰到了Army队，当中就有S+级的最强四选手“S4”的一员。在信奉战术手册的Army队面前，“蠢才蓝队”被



打得一败涂地。然而，在S4使用了索敌大招之后，却发现防风镜君在建筑物里面跟水母一起吃咖喱饭。（游戏里除了利用bug，在战场是不能进入建筑物的）S4在手册里面找不到对策，被蓝队蠢得手足无措，结果就输了……

除了让人喷饭的吐槽和表现玩家对战心态的主题，漫画里面对游戏的基本规则和各种超级武器都有非常仔细的刻画，而且结合队伍战术的热血描写，战斗场面虽然全是黑白，却一点儿也不比游戏逊色。

◀“桥豆麻袋（手下留情）！”在游戏里面，从乌贼变回人形态的时候居然还能把衣服穿得好好的，于是漫画第一话就在吐槽了。



周边

1:3的孤高求道者

伽蓝 提供



即便不是“《街头霸王》系列”的玩家，都一定会知道该系列的第一男主角隆，作为从未缺席系列作品的角色，他俨然已成为Capcom的游戏发展史中最具标志性的角色之一。随着近期《街头霸王V》的风潮，擅长制作雕像的厂商Pop Culture Shock Collectibles，向全球模玩收藏者以及街霸玩家宣布了制作1比3隆雕像的决定。这一次隆的雕像有三个版本，分别是《街霸V》的原始造型、《街霸V》的胡子隆造型以及《街霸IV》中杀意隆三种，由于这一批雕像是以官方授权的3D文件结合PCS高超的制作工艺打造，因此雕像的每一个细节都得到了极高的还原。当然，这个水平的造工加上1比3的大比例注定不会便宜，三款雕像的官方售价均为899.99美元，预定于2017年2~3季度发售，三版本均为限量销售，因此有意的玩家就要赶紧寻找预定渠道了。

其他

乙太 提供

“坂道”系列女子偶像第二弹！欅坂46携首单强势袭来！



说到日本的女子偶像团体，除了直属于“48Group”的各大团体，由索尼音乐打造的乃木坂46也是不得不提的。这个同样由秋元康担当制作人的偶像团体，起初被视为AKB48的公式对手，但随着数年的发展，乃木坂46也终于成为了拥有自己独特风格的超人气团体。而如今，索尼音乐再次携手秋元康，打造出了“坂道”系列偶像团体的第二弹——欅坂46。

与乃木坂46以索尼音乐本社的所在地命名一样，欅坂46同样采用了以街道命名的规则。不过在这之前，该企划最初是以“鸟居坂46”来命名的，不过在此之后，团队的名称并变更为了以东京都港区的中心街道命名的欅坂46。经过了一年的酝酿，欅坂46的首张单曲《サイレントマジョリティー》终于在2016年4月6日发售。作为出道单曲，《サイレントマジョリティー》词曲质量极高，MV的编舞和制作也可以用精良来形容。正因如此，《サイレントマジョリティー》首周销量便登上了Oricon榜单的榜首。对于人气积累刚刚才起步的欅坂46而言，这样的成绩是难以置信的。除了超高的单曲质量，首张单曲的Center——平手友梨奈的表现也十分夺目。平手出生于2001年，但是今年才满14周岁的她，却已经在MV的舞蹈中展现出了超出年龄的惊人气场与舞蹈表现力，绝对可以称得上是年龄最小但是表现最为出色的Center之一。

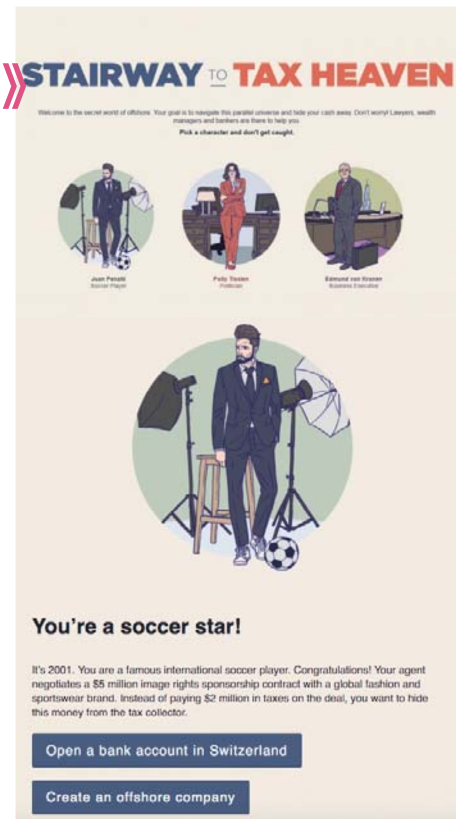


以上便是小编对于欅坂46的介绍与安利，当然，偶像好不好自然不是靠文字能够说清楚的。如果各位读者看了介绍，对欅坂46产生了兴趣的话，不妨找单曲和PV来听一听、看一看，相信你们也会眼前一亮的。

游戏

稀饭 提供

我们的目标是：洗钱！——《Stairway to Tax Heaven》



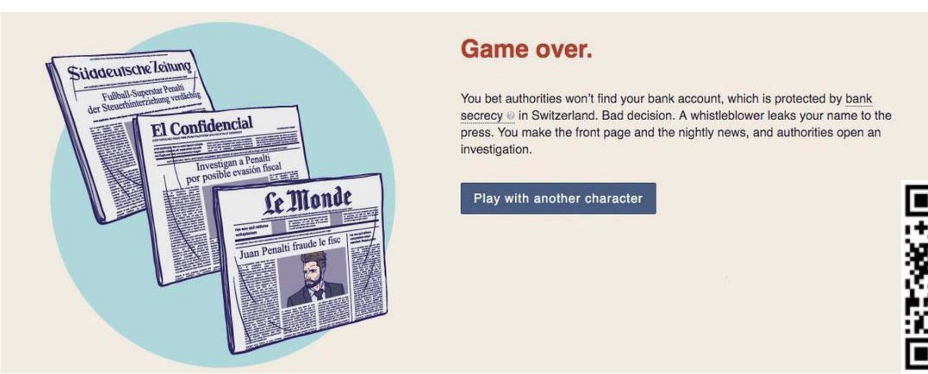
最近有一桩关于洗钱的新闻引起了轰动，但其实对于一般人来说，要理解这个新闻最为困难的部分就是理解洗钱的流程，毕竟这是一种利用法律漏洞的非法行为，具有很强的专业性和复杂性，而作为这次新闻调查主导国际调查记者联盟（International Consortium of Investigative Journalists，简称ICIJ）想出了一个绝妙的办法，我们常说“寓教于乐”，而ICIJ干脆就制作了一款网络Flash游戏，来让玩家们认识到洗钱的流程和这种行为的非法之处，这个作品就是《Stairway to Tax Heaven》。

《Stairway to Tax Heaven》的玩法其实很简单，玩家需要现在三个角色之中选择一个去扮演，他们分别是球星、政要和商人，当然对应的角色名称都是虚构的，而这三位角色的共通点是他们手上都有一笔几十亿的资金需要进行转移。在选定角色之后，玩家就需要在一堆二选题当中作出选择，如果玩家们有读过相关的报导，应该不难找出正确的选项，而如果玩家作出了错误的选择，那么下场就是和现实当中的众多著名人士一样“上头条”了。

总体而言，这款游戏其实在游戏性方面的确不怎么样，但是它很好地展现了我们所喜爱的游戏和极为现实化的政治新闻之间存在着的化学作用，游戏超越于现实之上，但是在揭露现实方面也有着天然的优势，比起阅读冗长而枯燥并且充满专业术语的新闻报导，玩一玩轻松愉快的游戏就能够了解国际大事岂不是一件美事嘛？

当然，因为众所周知的原因，我们没办法直接玩到这款Flash游戏，需要一些特殊的手段，所以这里稀饭我只贴出游戏的地址和二维码，至于要怎么样直接玩上，就要靠各位读者自己动动脑筋了。

https://panamapapers.icij.org/stairway_tax_heaven_game/



游戏文化 GAMES CULTURE

多边共享



手柄上的 MOBA

——家用机游戏类型新革命

现在谈起 MOBA，似乎显得有点迟，毕竟这个游戏类型要是满打满算，已经存在了接近 20 年，甚至更久，而且类似《刀塔 2》和《英雄联盟》这样的 MOBA 类作品已经成为了极为主流而且认知度广泛的全球性游戏品牌。然而现在谈起 MOBA，又似乎显得有点早，因为当 PC 端甚至是移动端上面已经拥有了大量成熟的 MOBA 作品时，作为核心玩家娱乐终端的家用机上，能够被玩家所认识甚至是接受的 MOBA 作品却是凤毛麟角，部分如《九阳神功》和《神之浩劫》这样有着较为纯粹 MOBA 核心的作品在游戏体验上显得有点水土不服，而纯粹为家用机、为手柄而设的作品，却并不多见，真正为家用机度身订造的 MOBA 作品，仍然处于稀缺状态。

但或许正因为如此，这就是谈起 MOBA 最好的时候，我们有着无数的成功例子可以用于体验，来让我们认识到这个类型的乐趣和魅力所在，而我们的家用机市场又有着无数的空白，等待着已经各有想法的游戏厂商大展身手。所以在这一期特别企划，我们来谈谈 MOBA。

文 稀饭　美编 心の永恒

什么是MOBA?

类型名称解析



MOBA 的全称是 Multiplayer online battle arena，直译过来就是“多人在线对战竞技场”，虽然听起来有点累赘，但已经是对于这个游戏类别做出了比较全面的归纳。但是其实这个类型是从即时战略（Real-time Strategy）这个游戏类别当中衍生而出，而且比起即时战略游戏有着更强的动作要素，所以它有着一个不那么广为人知但更为符合游戏类别命名的正式名称“动作即时战略”（Action Real-time Strategy，即 ARTS）。

从其类型命名上，大家应该可以对游戏本身玩法有着一个比较直观的认识，它的基本核心是即时战略式的操作方式和游戏逻辑，玩家需要在实时的游戏过程当中，操纵着自己的角色和其他玩家进行战略对抗。但是 MOBA 对于 RTS 的形式进行了变革。常规即时战略游戏往往需要玩家操纵几个甚至是几十个游戏单位，以集团的形式进行作战。玩家还需要操心自己的基地建设和资源采集，甚至是分基地的发展。这种多线操作对于玩家的反应速度和战略思维都有着不低的要求，



■早期MOBA游戏代表者：DOTA。

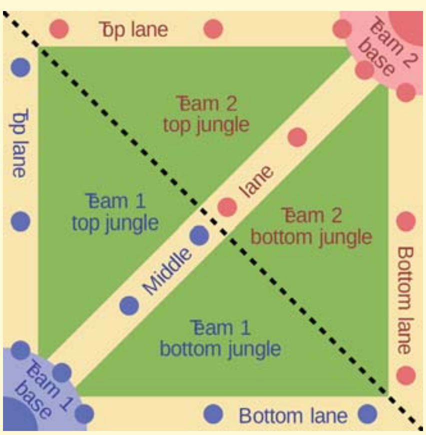
换而言之，不但难于精通，而且连上手的门槛都不低。但是MOBA削弱了这种多线操作的思维，玩家在游戏当中需要控制的角色，基本上就只有一个，而宏观大环境上的出兵则交给了电脑去控制，资源获取，基地经营，宏观战略等元素都不再是玩家需要考虑的问题。他们只需要专注于局部战术上的胜利，从而靠着累积的优势一步步压倒敌人，并最终推进到对方的基地，将其摧毁。

因为这种形式的更改，MOBA比起RTS更为强调玩家对于角色的微操作和对于技能的合理运用，玩家扮演的就是一位独一无二的英雄，靠着自己过人的能力在战场上纵横，并且为普通的士兵提供战略层面上的援助，所以游戏玩起来不像是策略游戏，但是更像是《真・三国无双》这样并不核心向的动作游戏。正如强调动作元素的角色扮演游戏会被定义为A・RPG，这种强调动作的即时战略自然也就被定义为了ARTS，之后随着这个游戏类型的风行，又被重新赋予了MOBA这个独有的类型名称。

类型特征

上文已经提到过，MOBA可以被视为是动作版RTS，但是在这个游戏类别经过漫长的发展后，这种归纳方式其实已经变得并不精确，现在当我们提到一款MOBA游戏，那么它应该具备起码以下几个特点：

1. 对称而平衡的地图：这其实不单单是MOBA，也是许多拥有对战模式的游戏当中常见的设定。但是对于MOBA来说，地图的平衡条件会相对复杂，不再只是关系到复生点的位置和进攻的路线差异，还有炮塔的位置、野怪的刷新点和士兵进行的路线等等，都需要纳入到平衡的考虑当中。也正是因为需要考虑的条件众多，所以一张MOBA对战地图往往会是采用对称结构，例如经典的《DOTA》地图和《英雄联盟》(League of Legends，下文以LOL简称)的默认地图都是把一张方形地图进行对角分割式排布的对称地图。对战双方的营地分别在右上角和左下角，两者之间以三条兵路连接，炮塔的分布和野怪的位置也相对称的，保证对战双方处于均势。随着MOBA类型的发展，对于地图设计上的理念也发生了一些变化，后期出现的某些地图并不是绝对对称，但这种选择仍然也是建立在能够保证双方优势平衡的前提下。



▲典型的MOBA地图构造。



■《刃塔2》游戏里数量惊人的英雄。

2. 数量众多而且个性突出的角色：这也是MOBA最主要的特征之一，因为和传统RTS不一样，玩家需要操纵的角色只有一个，如果可选的英雄只有那么几个，英雄之间的配合和对抗战术很容易就会被玩家摸透，从而造成战术上的僵化，也不利于拓展游戏的生命力，所以MOBA游戏一般都会提供大量的英雄角色给玩家选择。不同的英雄之间不但存在着外观、技能配置甚至是基础数值上的差别，随着MOBA游戏类型的深化，不同的英雄还会有着不同的团队角色定位和职能，甚至后期一些按照MOBA逻辑来创作角色的非MOBA游戏也把这一套搬了过去，例如本质上其实是竞技FPS的《守望先锋》，对于不同的角色就分出了突击、防御、重装和支援四个职业定位。而在正式的MOBA游戏当中，对于角色的定位就更为专业化，一个英雄不但有自己的性能定位（肉盾、辅助、伤害输出等等），还有位置定位，例如传统的MOBA对角三路地图上，会有上单、中单、下路和打野等位置，玩家需要分工担任这些职责，所以选择一个英雄除了考虑其性能，还得考虑对于团队整体的作用和是否符合玩家需要负责的位置，这也让MOBA的角色设计变得看似简单，实则颇有难度。

3. 由AI操纵的战略大环境：MOBA源自于RTS，所以虽然类别名字都改了，但还是留着RTS的影子，最典型的地方就是游戏的大环境，因为如果只是给出一张没有非玩家角色的地图让英雄们厮杀，那这就是一个角色扮演元素没那么强的《暗黑破坏神》PVP而已，玩家也玩不出什么整体战略优势，就是拼配合和个人技术。但是在正统的MOBA游戏当中，玩家是一个战局当中的棋子，虽然有着强大的战斗力，却并不能完全独力扭转整个大环境，战场上是有能够威胁到玩家生存的外部因素，最典型的就是杂兵和炮塔。前者一般会按照一定的规律刷新，并向着对方阵营的基地进军，而且会攻击沿路上遇到的一切敌对角色，不管是玩家还是NPC。杂兵的单个战斗力往往不值一提，常规兵线上的杂兵就算是群体行动，也只能威胁一下最低级的英雄，但是他们往往具备着多种意义，最典型的就是充当炮灰和常规推进力量，而他们的攻击虽然往往对英雄来说不痛不痒，但是在两个英雄对决时，这点微不足道的攻击力也有可能成为压垮骆驼的最后一根稻草。而炮塔的功能则是倒过来，一来是阻挡敌方士兵的进攻，让它们无法在没有英雄协助的情况下顺利推进到敌方阵地，二来也是阻挡英雄，让他们不敢贸然深入敌人阵地，并掩护在对战中失利的友方英雄撤退。



■《英雄联盟》当中，玩家可以让杂兵推进并充当敌方炮塔的攻击对象，然后趁机下手摧毁炮塔。

4. 可影响局势的因素：这是建立在第 3 点上的设定，因为如果只是按照大环境 AI 操控，英雄由玩家控制的形式进行战斗，有一个问题就是大环境还是会被逐渐背景化，玩家决定胜负的因素还是被锁定在了互相厮杀上，毕竟先杀死对方才有机会配合兵线拆塔。但是 MOBA 终究是有着 RTS 的血统，所以就算是在非常早期的《DOTA》地图当中，也有着影响局势的因素。最经典的影响局势因素之一自然就是野怪，这些中立生物并不会在地图上面移动，而是会在固定地点刷新，玩家在消灭他们之后可以获得金钱作为奖励，而因为 MOBA 作品一般都拥有购买装



▲野怪这个设定甚至被吸收到了《光环5 守护者》的战区模式当中，玩家可以通过击杀野怪来获得资源和胜利点数。

到更好更强大的装备，进一步提升角色的战斗力，从而形成经济压制这种硬实力上的优势。后期在经过不断的改良和创新后，不同的 MOBA 作品当中也要一些其他的影响局势因素，例如《LOL》中玩家只要达成特定的条件，就可以让自己一方的基地派出更为强大的士兵，从而形成兵线上的优势，而在最近推出的《为战而生》当中也有类似设定，部分地图存在着佣兵这个设定，玩家只要杀死召唤阵上的怪物，并占领召唤阵，就可以让一头强大的怪物加入我方兵线当中，协助推进。

5. 玩家之间的配合才是胜利关键：这道理似乎可以套用到不少对抗性游戏当中，但是恐怕都没有在 MOBA 当中体现得这么明显，因为这是一场往往会持续二十多分钟的战斗，局部的胜利虽然对战局有帮助，但那是建立在玩家的作战目的是为了向整体胜利迈进的情况下。最典型的捡了籽麻丢了西瓜的行为就是某个玩家为了击杀一个对手而丢下自己防守位置，这样一来虽然拿了一个击杀和相应的金钱奖励，但是可能一条兵路上的我方炮塔却被敌方其他英雄在杂兵的协助下摧毁掉了，这样一来在宏观战局上，反倒是己方吃亏。局部的胜利是为了成就整体的胜利，这就是 MOBA 的胜负核心，相比起来，常规的对抗游戏当中，往往一方有人达成十几连杀之后，基本就可以奠定一方的胜局，个人能力的重要性被拔高，配合反倒成为了建立在这个基础上的额外加分行为。



▲在多人参与的团战当中，玩家之间的配合显得尤其重要。

PS：除了上面提到的 5 点，如果要较真起来，MOBA 还有不少独特的特点，但因为涉及到太多细节，这里就不一一列数了。基本上，如果一个游戏的系统符合以上 5 点，那基本就可以确定它是一款 MOBA 游戏，但是鉴于游戏类型日新月异，这个类别也在发展当中，所以就算 5 点并不全都具备，那也有可能是一款新型的 MOBA 游戏。

MOBA的起源与发展

DOTA年代

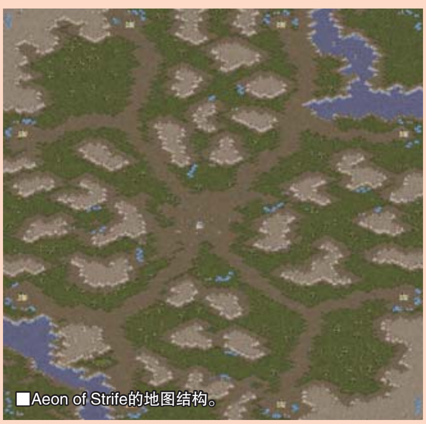




■DOTA全明星当年最有名的地图载入背景之一。

前文提到过，MOBA 这个类别的诞生，其实可以追溯到很久之前，久到不要说 MOBA，就连 ARTS 也尚未被定义出来，这个游戏形式当时甚至不被认为是一个独立的类别。对于许多国内老一辈的玩家来说，MOBA，其实指的就是 DOTA，一张在《魔兽争霸 Ⅲ》红遍我国大小网吧时非常流行的玩家自制地图。

但是 DOTA 也并非是无中生有地创造了这个游戏形式，要考据起来，早在 1989 年，在世嘉 MD 上推出的《雷霆战机》(Herzog Zwei)就已经拥有了 MOBA 的雏形，游戏当中玩家扮演的是一台能够变形成机甲的飞机，靠着制作地面部队并将它们运到战场，再对其下达命令



■Aeon of Strife的地图结构。

的方式来推进战线，同时自己也可以参与到作战当中，算是融合了即时战略和动作游戏的要素。

随后到了 1998 年，暴雪旗下最大名鼎鼎的作品之一：《星际争霸》(StarCraft)诞生了，而这款即时战略游戏名作配有一个地图编辑器，允许玩家运用这套工具来创作属于自己的游戏地图。其中一位用户 Aeon64 创作的地图“Aeon of Strife”靠着创新的游戏机制而风靡一时，其采用的地图形式和玩法已经有了后来 MOBA 的影子，包括玩家需要操纵一个强大的英雄，在一个有三条兵线的地图上作战。

而当 2002 年《魔兽争霸 Ⅲ》发售时，也附带了地图编辑器，于是不少玩家都期盼能够玩到用这款游戏的素材打造的“Aeon of Strife”，毕竟当时在这款游戏的自制地图圈子里，MOBA 类地图和塔防类地图都非常流行。不过 Aeon64 并没有出手制作地图，倒是另外一位用户 Eul 自告奋勇，把“Aeon of Strife”的模式移植到了《魔兽争霸 Ⅲ》的地图系统中，其创作出的地图被他命名为“遗迹保卫战”(Defense of the Ancients，缩写就是 DOTA)。

不过 DOTA 发展到我们今天熟悉的经典 MOBA 形式也并非是一蹴而就。有经历过那个年代的玩家都应该记得，DOTA 地图其实有着不少版本，不同的创作者在上面投入了他们的心血和创意，产生了游戏规则上的变体和大量不同特点的英雄。在这种混乱的情况当中，作为最初创造者的 Eul 却已经离开了地图制作的圈子，反倒是另一位用户 Meian 通过整合多个 DOTA 地图的机制以及里面的英雄，创造了真正奠定 MOBA 这个类型用户群体的经典地图：DOTA 全明星(DotA: Allstars)。

随后“DOTA 全明星”辗转在多个著名的地图创造者手中被维护和优化，逐渐成为了一个根植于《魔兽争霸 Ⅲ》之上，甚至显得有点喧宾夺主的游戏类型，许多人后期电脑上还装着《魔兽争霸 Ⅲ》根本不是为了玩本身的 RTS 内容，而是用来运行 DOTA 地图。随着其不断的改进，玩家数量也在不断地增多，根据估计，后期 DOTA 的游戏论坛上用户数量一度达到了一百万人。

另起炉灶



▲盖伦其实只是德玛西亚势力当中的一员，却因为发动技能时就会大吼一声“德玛西亚”落得了这么一个外号。



▲《风暴英雄》里的几个来自“《魔兽》系列”的英雄其实就是DOTA里某些英雄的造型来源。

虽然DOTA如此受欢迎，但是其作为自制地图存在的形式却限制了它作为游戏的商业价值，所以随着更多的玩家和业内人士注意到这个游戏类型，参考这个游戏形式制作的独立游戏作品也开始纷纷冒头。2008年The Casual Collective公司推出了用Flash制作的网页游戏《Minions》，采用的就是DOTA的游戏架构，随后Gas Powered Games也推出了他们参考DOTA系统制作的游戏《半神》(Demigod)，两者都取得了一定程度上的成功，然而DOTA最大的竞争者，则是2009年发售，如今已经红透半边天的《英雄联盟》。

《英雄联盟》的创造者其实并非是DOTA玩家眼中的陌生人，他名叫史蒂夫·菲克(Steve Feak)，而DOTA玩家更记得的应该是他的网名Guinsoo——第一位从Meian手中继承了DOTA地图维护和改进职责的地图设计师，如今则是一位游戏设计师。所以我们可以在《英雄联盟》的整体地图构造和美术素材上找到不少DOTA的影子(近年经过大幅更新的《英雄联盟》已经基本摆脱了这个问题，有了自己的美术风格特征)，许多英雄虽然有了新的造型和名称，但是其技能配置上也有着参考DOTA英雄的地方，例如被大家昵称为“德玛西亚”的英雄盖伦的部分技能很容易让人想起DOTA当中的兽人剑圣。

但尽管有着相似之处，《LOL》还是在系统构造和玩法核心上有了自己的特色，更何况这是一款完全独立的游戏，这就意味着《LOL》有着远超DOTA的商业价值。接下来的几年，《LOL》用惊人的普及度和营收(尤其是在中国)有力地证明了这一点。为了强调这个游戏类别的特殊性，《LOL》的创造者Riot Games第一次提出了MOBA这个游戏类型名称。

此后MOBA类别继续百花齐放，最重要的参与者包括了2013年由Valve支持开发的《刀塔2》(DOTA 2)，同样摆脱了《魔兽争霸Ⅲ》的局限成为了一款独立的游戏作品，并且和《LOL》针锋相对地提出了ARTS这个游戏类别。而作为《魔兽争霸Ⅲ》的创造者，暴雪也来凑了一回热闹，推出汇聚旗下众多著名游戏角色的MOBA作品《风暴英雄》。

而在移动端领域，随着MOBA的流行，参考当年《Minions》的3V3机制来适配移动设备性能的MOBA游戏也开始逐渐增多，其中不乏《虚荣》(Vainglory)和《永恒命运》(Fates Forever)这样的优秀作品。

可是当PC端和移动端都开始了MOBA的热潮时，作为核心玩家大本营的家用机领域，MOBA类型却一直显得不温不火。

漫漫MOBA路



家用机MOBA路

前文提到过，MOBA游戏的雏形，其实可以被认为是诞生在家用机之上，不过随着这个类型正式确立，却渐渐走上了根植于PC端的道路。这并不奇怪，毕竟真正让MOBA得以成型的是DOTA，承载这个游戏的又是《魔兽争霸Ⅲ》，所以MOBA的基本操作手段一开始就锁定在了键盘与鼠标的组合上，历经多年发展也不曾动摇。这导致的问题就是，家用机很难用手柄这种操作思维完全是两码事的操作设备去替换掉键盘和鼠标，所以作为MOBA衍生根源的RTS也是在家用机上难得一见。

不过和RTS相比起来，MOBA需要操作的单位较为单一，而且核心玩法其实有很强的动作性，所以也给改为手柄操作留下了一定的空间，所以在其热潮风行了一段时间后，也不乏吃螃蟹的厂商尝试推出家用机领域的MOBA作品。但令人意外的是，在这个领域中，能够符合MOBA定义的第一款作品却是诞生在2007年，而且不是出自于欧美厂商，反倒是由靠着“《罪恶装备》系列”和“《苍翼默示录》系列”而为广大格斗玩家所认识的Arc System Works。



▲《罪恶装备2 序曲》的实际战斗画面，游戏中甚至还会出现四方交战的情况。

这款作品就是《罪恶装备2 序曲》，其故事接续在系列首作《罪恶装备》的5年后，玩家能够扮演多个系列当中的标志性角色，包括Sol和Ky，还有最近在《罪恶装备 未知次元－征兆》中也作为可操作角色登场的Sin。《罪恶装备2 序曲》的系统揉合了动作游戏和即时战略要素，不过和主流MOBA不一样，这款对应X360平台的作品在角色操作上非常接近动作游戏，玩家可以让角色们使出他们的招牌必杀技，但同时还需要花时间考虑派出士兵的阵容。而游戏的胜利条件之一就是摧毁敌人的主基地，方法除了让兵线推进到对方基地前损耗其生命值，还可以通过击杀对方的英雄来达成，因为英雄死亡之后，是需要耗费主基地的生命值来复活的。所以尽管形式上有着MOBA的影子，但是《罪恶装备2 序曲》参考的是作为MOBA雏形的《雷霆战机》，而不是走上了另外一条发展路线的DOTA。

相比起来，2010年推出的《Monday Night Combat》则要更为正统，这款游戏中有名为交叉火力的模式，基本上就是DOTA的变体，玩家需要协助我方的机器人向着敌方基地中央的赏金球进攻，自己也需要和敌方玩家的角色交战，除此之外，这个游戏当中的防守炮塔是由玩家自己选择建造的，所以比起传统的DOTA又多了一点策略要素。更神的是，这是其中一款早早地就把射击要素融入到MOBA形式当中的作品，玩家是以TPS的方式来进行战斗，可以说是比今年的《为战而生》早了足足6年时间，就找到了一条把MOBA模式转移到家用机上的道路。

不过在传统的俯视角MOBA作品上，也有厂商敢于试水，那就是Monolith Productions推出的《中土守护者》(Guardians of Middle-earth)，那时候虽然Monolith还没有做出日后获奖无数的大作《中

土 摩多暗影》，但也在这款《指环王》主题的 MOBA 游戏作品上倾注了不少心血，让传统的 MOBA 操作尽量贴合手柄的特性，并且创造了足足 36 位英雄，其中不乏索伦、甘道夫和莱戈拉斯等广为人知的角色。值得一提的是，本作的家用机版虽然平均分只有 7.5 左右，但还算是表现良好，反倒是 PC 版平均分只有约 5.5 分……

在之后的一段时间，家用机界的 MOBA 游戏似乎陷入了沉寂，厂商们似乎没有找到一种能够把这种游戏形式很好地嫁接到家用机上的方法，而且在此时此刻，他们有着一个更为重要的课题：次世代主机即将要诞生了！

▶《中土守护者》虽然完成了MOBA形式对家用机的嫁接，却没有做出突出的创新。



次世代新尝试



■从视角和操作形式上来说，《神之浩劫》的确提供了接近动作游戏的体验。

随着次世代主机的推出，比起上世代更强的性能也拓宽了开发者们的发挥空间，于是在次世代主机刚刚发售的 2014 年，又有全新的 MOBA 游戏类型进入了玩家们的视线，那就是《神之浩劫》(Smite)。

严格来说，《神之浩劫》并不是专门为家用机打造的 MOBA 作品，在 2014 年发售的也只是 PC 版，XOne 版是到了 2015 年 8 月才正式推出，PS4 版则预计会在今年上架。但是其游戏形式的确给予了另外一种对应家用机的思路，那就是把角色的操纵方式和视角都改成了第三人称动作游戏的设定，却又保留了 MOBA 的游戏核心，从而在牺牲了玩家对战局全面视角的情况下，提供了一种更为身在其境的 MOBA 游戏体验。同时期推出的国产 MOBA 游戏《九阳神功》也是采用了非常类似的形式。

当然，《神之浩劫》并没有特地对应家用机来开发也带来了新的问题，虽然游戏有了一个类似动作游戏的形，但是内在却仍然是一款 MOBA 作品，这就导致了玩家们期待值上的偏差。尤其是大多数家用机玩家并不熟悉 MOBA 这个类型，他们上手的时候会下意识地用动作游戏的标准去评判这款 MOBA 作品，而 MOBA 游戏虽然冠以 ARTS 之名，但动作部分毕竟是镶嵌在战略游戏的框架之下，做不到常规动作游戏般地丰富，自然也入不了玩家们的法眼。

于是一转眼，2016 年就到了，次世代已经开始迈入生命周期的第三年，而那些根植在家用机领域的厂商们，也才终于慎重地开始交出了他们对于 MOBA 游戏的答卷。



■AI士兵的数量和漂亮的画面细节让《荣耀战魂》的战场充满了真实感。

在大家看到这篇文章的时候，用 MOBA 融合 FPS 来试图创造出新游戏体验的《为战而生》已经推出，目前虽然媒体评分大部分尚未出炉，但是用户评价都偏向于好评。而由 Epic Games 打造 PS4 独占的《帕拉贡》(Paragon) 也已经开始了早期测试，第三人称操作方式和虚幻引擎打造的精美画面令人过目难忘。XOne 方面则有《巨兽》(Gigantic) 这个已经处于封闭公测阶段的独占 MOBA 作品。家用机领域的 MOBA 类型也开始逐渐地变得丰富而多元化起来。

当然，随着 E3 临近，还有一款更为重要并拥有 MOBA 元素的作品或许将会有更为重要的消息公布，那就是育碧在去年 E3 公布的新作《荣耀战魂》(For Honor)。这款作品揉合了骑士、武士和维京战士三个历史上的战士阵营于一堂，展开战斗。严格来说，这款作品并没有完全采用 MOBA 的核心形式，例如获胜条件并不是拆掉对方的基地，而是传统竞技游戏当中的高分得胜制。不过在游戏的战场设定上却有类似 MOBA 之处，例如每方阵营都有 AI 控制的队友，玩家的角色在战斗中杀敌达到一定数量后就可以升级并强化自己等等，或许在今年的育碧发布会上，我们就会看到这款作品的进一步表现。



结语

在游戏形式大融合的今天，定义一个游戏的类别已经变得越来越困难，但这并不是一件坏事，因为正是这些不同游戏元素的结合，诞生了一款款让我们耳目一新的游戏作品。MOBA，也正处于这么一个分岔路口，它本是游戏类别融合后诞生的新类型，但是在面对家用机这个新市场时，它也必须经过再一次的融合，才能够在这片新天地当中找到属于自己的位置，并让更多的玩家认识到它所蕴含的乐趣和魅力。

随着 6 月逐渐接近，或许将有一大波专为手柄而设的 MOBA 作品，将会在 E3 上面和我们一一见面，也许当中的某一款，将会变成我们的心头挚爱，未来，总是让人感到无比地期待。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★继《量子破碎》、《火箭鸟 2 进化》之后，UCG 又迎来一篇与游戏同步上市的攻略。它就是大名鼎鼎的《神秘海域 4》。在索尼中国的帮助下，UCG 编辑部度过了一个火热的五一假期，很多小编为了第一时间看到这款顶级大作，自动放弃了小长假。而游戏出色的素质也让小编们没有失望。国行推出一年有余，主机游戏行业正以迅猛之势影响着广大玩家，让我们对未来更加充满期待。

★相信有不少人都是习惯先看读编、再看寄语。首先给大家透露一条消息：本期小编寄语扩容了！因为《掌机王 SP》的小编也正式进驻了《游戏机实用技术》。其实现在应该叫《掌机王 PLUS》了，改版后的《掌机王 PLUS》受到了读者和市场的一致认可，不过由于刊期延长，所以他们就过来刷存在感啦！玩笑玩笑，其实他们也一直在给《游戏机实用技术》写东西，像大名鼎鼎的格斗沙皇毛老师相信广大油炒饭也是耳熟能详啦。大家如果有什么想对他们吐槽的话，大大欢迎。（我就偏不告诉你们《掌机王 PLUS》有两个女编辑！）

Email a11644079811： 怎么办？因为 392 期的封面，现在女朋友和我闹分手 _(: з 」∠)_。

其实对于有着如此封面的杂志，大家都只是想要买回来批判一番，你也可以这么向女朋友解释嘛。

顺便还可以把游戏也买回来批判一番。

你们这是想让读者被女朋友打死么……

Email dick_iori： 不知道是姿势不对还是得罪了非洲人，玩 XOne 版的《最终幻想 X V》试玩，玩两次卡死两次，第一次在积木旁边的铜圈，诺克特卡住动不了了，第二次在看完巨龙出水以后，准备跳湖，结果大耳狐又卡住了，我是个例吗？还是 Demo BUG 就是这么多啊？小编们遇到了吗？编辑部应该有很多人都玩了这个 Demo 了吧。P.S.，小编们有没有遇到过什么令人发指的 BUG 啊，说来听听，寻求下心理安慰～

中文版和日文版都跑了一次的人表示还没遇到过什么 BUG，也许是脸比较好。

可惜抽卡时就没这运气。

求别说……

说起BUG，我想到的居然都是良心BUG，“令人发指”倒还真是没有，所以大概是玩游戏时的姿势比较正确？

编辑部 游戏风向标

海贼王 热血沸腾 | 3人

进游戏必须先打剧情模式，才能开启自由对战，这游戏想写个"黄金眼"都要等同事通了关蹭存档。

——对于本作强行要求玩家体验故事模式的拙劣做法，兼具粉丝及玩家身分的筒子君也表示无法坦然接受。

星际火狐 零 | 3人

强行落地解谜，强行用体感射击，这是有多想不开？

——新要素的加入打乱了本应更加爽快的游戏节奏，让初心者不禁吐槽。

萝洁与黄昏之古城 | 3人

这个萝莉让人产生一种很强烈的想要保护她的欲望，但在这之上还有明知道是陷阱还想去试一下的好奇心。

——宇宙人尝试用这个游戏来检验自己的绅士之魂和攻略之魂到底哪边的比重更多。

Email 张娟：392期杂志的"小编寄语"，虽然八重樱的字码得最少，但却是最搞笑的，其实在最累的时候我也有过把洗面奶、护发素、保湿霜、皮炎平什么的送入口中，那味道………比五仁大叔还欠揍。本期杂志的热点追踪我很喜欢，把PLAYSTATION4K分析得很全面彻底，其实我个人觉得索尼最有可能出的就是精英版PS4，具体原因我想只要是稍有些资历的玩家都能明白，是吧，众编？

咦？我怎么觉得五仁叔被黑了？哈哈哈哈，不要这样嘛，五仁叔如此萌萌哒绝对堪称是中国游戏玩家们的偶像啊！其实把洗面奶当做牙膏来用还不是我做过最夸张的事，我曾经在做炸鸡翅时，把碱面当做面粉裹在了鸡翅上，炸出来的颜色那是相当的漂亮，一口咬下去连前天的晚饭都要吐出来了。所以神智不清晰时千万不要做饭，浪费粮食是相当可耻的。至于索尼是否打算出PS4.5嘛，我其实并不关心的，嗯。反正出了就买，无需考虑太多。

Email 要啥没啥，爱咋咋地。：最近闹书荒，想问问饭老板有什么推荐的书吗？最好是单机改编的小说，类似《刺客信条》《死亡空间》《上古卷轴》之类的，最好是中文的！当然其他类型的小说也可以，最好是科幻的，黑暗向的也可以，《三体》就不用了，我已经看完了！

遥想大概是去年的时候我还在《游戏·人》上专门做过一期特企推荐过国内目前现有的游戏官方小说作品，例如某款EA旗下B字开头的主视角射击大作推出的官方小说《特工迪马》，还有《质量效应》的三本官方小说，以及我们已经大力推荐过好几次的"《巫师》系列"官方小说《猎魔人》等等。如果是科幻作品，我个人首推理查德·K·摩根的《副本》，如果要更纯正一点的赛博朋克（这个流派一般都符合科幻+黑暗两大元素），可以看看尼尔·斯蒂芬森的作品，例如大名鼎鼎的《雪崩》。另外原定是去年发售的《魔兽世界编年史》第一卷也已经推出，不过这是纯粹的英文书籍，仅向有财力+阅读能力的读者大人推荐。

Email 问道.纵横：391期《游戏机实用技术》内容丰富，把近期发生的游戏大事一一写进去了，和前期的版面有些不同，特别是我最爱的《精灵宝可梦》，也专门在本期中重用笔墨它的发展，也把老任为什么重回大陆市场，之前又发生了什么写得清清楚楚，我作为口袋迷和任豚很开心。还有对神谷英树这个"动作之王"的描写和一些有趣的事，让我知道了白金和神谷英树之间的羁绊。新游戏和未发售的游戏的详细介绍和剧情故事也让我眼前一亮，很棒！小编寄语和点评也很有意思，学到了不少的知识。游戏预告和排名的内容也很详细，虽然也落下了一些游戏，但总体来说这一期是很棒的一期，优绝对大于劣！

《宝可梦》推出中文版确实是非常值得高兴的事情，毕竟这部作品哪怕一直没有官方中文版，对很多玩家来说都是宝贵的童年回忆，因此特意通过这篇特企对我们国内"宝可梦"迷这么多年的爱进行一次回顾。当然这里也非常感谢这位同学对我们的评价和支持。

Email Jerry：各位小编你们好，看了那么久杂志，这个问题一直没找到答案：《热血最强》一直都是我不看杂志也要看的栏目，只不过看完近几年的一些邪道之后真的给那些高手磕头了啊！比如392期的《古墓丽影》，这要是在啥都不知道的情况下，一个开放地图那么大我鬼知道往哪边跳有捷径、哪条捷径走得通、哪条捷径不会使游戏进行不了啊！在这种情况下还要知道哪条捷径到什么位置、还要换用什么样不同的邪道穿墙高跳飞天遁地真的是怎么做到的啊！尤其是劳拉那个转摇杆四分之三圈空中漫步也太变态了吧？那么多种操作这个到底是怎么被发现的……好想明白这些邪道高手平时是要怎么玩游戏才能找到这么多的邪道啊？求解答，谢谢。

我自己不是崇尚"歪门邪道"的人，所以只能表示不是很懂《热血最强》以及挑战《热血最强》的达人玩家们。每次审稿，我也只能发出"我去"和"有没搞错"之类的话来……不过心里还是很敬佩这种为了突破极限而不断钻研一款游戏的精神。那都是爱啊！

你不知道《热血最强》的别名叫做"Bug最强"吗？（大雾）如果不是游戏制作厂商故意把那些诡异的Bug都留下来了，达人还怎么找贴图的缝儿去"钻"研？

说的好像很有道理。你以为邪道高手都是自己"入邪"，其实，只有当千千万万的Bug汇聚在一起的时候，走火入魔的邪道达人才能取其精华，千锤百炼，成就一期《热血最强》"邪道最速"！（大雾*2）

Email 神罗的一个小兵：392期"游戏风向标"里，饭老板最后在玩一款叫《孤狼》的游戏。然后我再看看上面，他还玩了《奶排3》……难道就是因为饭老板玩了《奶排3》后，由于UCG主编大人要证明这本杂志是一本严谨、专门的纸媒，才把他一个人关进小黑屋玩《孤狼》？而且这游戏名字也和喜欢巨乳的饭老板特别配啊！孤狼，孤狼，孤独之(　)狼！（括号中请自行脑补）

《孤狼》其实是个很纯真的故事，所以读者大人你是真的误会了，当然更严重的误会是——《奶排3》是一款非常严谨的游戏，对于展现人体在重力影响之下出现的物理碰撞和变形有着极高的精度，同时对于泳装设计风格上的尝试也非常地充满想象力，令人玩过之后感到大开眼界，并感觉到自己的心灵得到了升华，不会再纠缠于无聊而难以处置的情感，尽情地欣赏球与肉的碰撞之中蕴含着的生命奥义，如此正GAME，不枉我斥巨资买买买。

虽然玩绅士游戏这种行为被饭老板狡辩得很高大上，但我要爆料，根本没有看到饭老板玩过这款游戏。

非也，你有没有看到和我有没有玩，其实是两件不相关的事情。有的东西，众乐乐不如独乐乐啊！

公开玩有什么不好？我就是直接在办公室玩啊，大家看得多开心。

对，我们一边看得很开心一边在鄙视你的人格而已。

NOOOOOOOOOOOOOOOOOOO！

唉，图样！

Email Amethyst：第一次用电子邮件回复有点小激动啊，作为一个从2004年入坑的老玩家，见证了《游戏机实用技术》一路走来。我从一个无机酸的初中生，到现在全机制霸的社会人～十二年了，感慨颇深啊！儿时的玩伴朋友如今都结婚生子，但是现在坐在一起还能找回当时联机的感动呢！上班以后游玩的时间变短了，男友好像也不是很能理解我为什么还这么爱玩，现在更多是变成买买买然后吃灰了呢，心情也挺复杂……不过我还是会继续爱着游戏，继续坚守这个爱好的！

看到最后发现竟然是位女性玩家，还是位有年头的老玩家，而且男友竟然还不理解这份对游戏的热情……感觉这位读者跟我完全生活在两个世界。不过依然要给您点个赞，能坚持不变喜欢一种东西真的非常难得，希望今后游戏所带来的快乐能常伴您左右。

Email 琛卡莱恩：话说小编们都已经知道暴雪公司的《守望先锋》5月份就要开服了吧？对此我只想说：“天塌啦天寿啦暴雪FPS开服啦！穷狗啦没钱啦居然要198啦！”总之一句话：最强限定版没跑！

遥想在学生时期，我也的确是买不起198的游戏，而且《守望先锋》这种要联网的游戏自然也不能下个“PC版”，所以也还是很明白读者大人的感叹的。

然而饭老师你那时候玩要点卡的《魔兽世界》又如何玩得起？

是的，这就是一个消费上的思维陷阱，实际上长时间投入其实在金额上并不比单次大额投入少，所以看到读者大人最后说要入最强限定版，这就是和我当年一样最后明悟的标志，毕竟买了一个《守望先锋》也可以玩很久很久了。

那你买了最强版的《奶排3》岂不是要玩到明年去？

学术研究本来就是要细水长流啊。

然后熬到明年这个时候《奶排3年度版》说不定就会出了，饭爷你这时间算得也很准啊。

总比买看不到底的泳装季票要靠谱啊……你们敢看看隔壁《死或生5最终回合》的服装都出成什么样了么！

问题《奶排3》角色没有《DOA5 LR》多，服装应该会少一点……吧？

Email zelda：最近阅读了VGtime上的文章《未颂的战争》，深有感触。作为一个亲历者，上世代的主机商战历历在目，在此要感谢那位作者，把第七世代作了个总结，也让我们把第七世代的整体脉络得以梳理。在整个游戏历史里，迄今为止最让我难以忘怀的主机大战是第七世代和第五世代（应该是第五世代吧）。第七世代任天堂异军突起，重回巅峰；微软展现帝国风范，市场领先；索尼陷入泥沼，而后绝地反击，竟反败为胜。但无论这三家打得如何难解难分，有一点是毋庸置疑的，那就是天下三足格局已定，除非奇迹黑马出现，否则将难动三家分毫。而第五世代（应该是第五世代吧），就是PS帝国建立的那个年代，群雄逐鹿，不仅仅是任天堂、索尼、世嘉，还有3DO、SNK，连PC-E都想来分一杯羹。能不能将那个年代的故事做一个特辑，一来供老玩家怀旧，二来也让新玩家可以认识历史。

确实不知不觉距离上次游戏主机之战，已经过去了这么多个年头，虽然当时的三分对决的林林总总如今回想起来还仿若昨日，但这也实实在在是近十年之前的事情了。尤其对比这一世代，三大厂商中两家迟迟没有进入状态，索尼遥遥领先确实少了些谈资，所以出个回顾往届主机大战的特企倒也未尝不可。至于那遥远的“第五次主机大战”可能只有编辑部的资深人士才能切切实实回忆起来了，本人倒不是说忘掉了当年发生的事情，而是那个时候才七八岁的我根本就没有经历过啊_(:з」∠)_。想想当年身为一个懵懂无知的小屁孩，第一次见到用光碟玩游戏的主机，还觉得有些奇怪的说……

Email 玩游戏的阿宅：还记得第一次玩《潜龙谍影》的时候，是在PS2平台上，SNAKE那标准的美式雇佣兵的形象，以及那气势磅礴的REX双足机甲让我虎躯一震，这真的是由日本制作人完成的吗？（其英文翻译《MGS》跟《合金弹头》雷同，带着浓浓的美式意味）日本游戏向来给我的印象是萝莉、正太、小清新，但像《潜龙谍影》这样的堪比美国大片的硬作却极其少见，于是乎，我开始关注其续作以及硬派制作人小岛秀夫的事迹。直到上周白金了《幻痛》，放下手柄后心里久久不能平静，一个好游戏带给人的不仅是刺激的场面，更有着心灵的冲击，“《潜龙谍影》系列”讲述了太多太多残酷的战争，即使是以战争为生的SNAKE也有渴望和平的一面，小岛秀夫仿佛是一名久经沙场的老兵，他把战争中那些平凡而又不可或缺的人表现得淋漓尽致。《潜龙谍影》的剧终并不代表小岛的退役，也许新的工作室会让我们再次感受到重回战场的兴奋吧。

《幻痛》确实是一款好作品，而它也很好地将整个“《潜龙谍影》系列”划上了句号，就像你所说的，属于小岛秀夫的《潜龙谍影》已经终结，但已成立新工作室的小岛必然会将更优秀的作品带给玩家。不过，现在谈小岛的新作还为时过早，加上最近小岛各种搞怪直播各种串场，难免让人感觉他有些“不务正业”呢（笑）。



自暴自弃

插图：木仙



Email 万兽无缰6.29：VR主打的沉浸式体验我之前在一款叫“暴风魔镜”的设备上体验过，此款设备有一个VR游戏给我印象特别深，叫做《鬼屋僵尸》，就是在一个曲里拐弯的胡同里用“暴风魔镜”的遥控器开枪打僵尸的游戏，此款游戏不能称作大作，但是其身临其境的体验和逼真恐怖的音效每次都让我拐几个弯吓出一身汗。一款小品级游戏加VR体验尚且如此绝妙，我竟不敢想象一众顶级大作在眼前浮光掠影的绝景会是怎样。PS VR的价格相对来说比较亲民，如果真的能够实现那种身临其境的代入感并且又能连接PS4当作其显示屏的话，那就非买不可了。个人认为VR是科技时代发展到一定程度的必然产物，有兴趣的玩家能做的就是存够钱，买买买，然后让自己进入一个让人合不拢嘴瞠目结舌哑口无言除了你谁也不知道是什么样的幻想世界中……

个人比较担心的是具备一定重量的VR设备在长时间佩戴的情况下会给人体带来负担，不过对于每天游戏时间不会过长的轻度玩家而言，这应该算不上什么问题。伴随着各种传闻，PS4升级版的推出也似乎是板上钉钉的事了，如果能够专门为了VR而进行硬件强化的话，我个人还是非常期待的。

Email 澄岚空想：我一直不能完全清楚杂志的制作周期：一年有52.4周，可是一年的杂志一共有23本，究竟两本之间间隔多长时间呢？希望小编能够回答我的这个小问题，不然我只能每周末都奔袭到邮局看看了（或者是上某宝观察预售信息，但是我并不被允许携带手机）。哦，说到手机，安卓版！安卓版在何方！请先把安卓版做出来呀！有iPhone，iPad的读者毕竟在少数对吗？最后说一下392期“读编往来”编辑部游戏风向标吧：看了看《UFC2》下面红色的那一句话，我原本想必然是筒子君的对手的心声，然而我仔细看过三遍后，我震惊了！这能忍？快反♁压♁回去啊！

为了让大家能够准确地掌握杂志推出时间，我们很早开始就将书刊预售变得规范化。每本书刊在上市之前就已经有预售宣传，快要发售时也有微博和微信的上市贴发布，同时书刊本身的封底甚至是封二封三也会有新杂志和周边刊物内容的介绍，请大家多多关注。UCG由于是半月刊，所以一般来说都是14或15天一本，通过微博、微信、官网、淘宝、微店均可以第一时间得知上市信息。同时也要在这里安利一波，UCG电子书程序的安卓版很快就会和大家见面，大家请留意近期杂志的宣传以及微博微信的推送，随时都有可能看到这个好消息。

实际上经过了近一个月的历练，现在的我已经可以熟练应付各种类型的玩家，不管他是想站着还是在地上躺着，不管他是想从正面还是从背后，我都有反ji的能力，有时候不经历失败总是无法走向成功不是吗？

Email 姆Q吾の妻：话说今年的信仰充值就只剩下《方根书简》，小编们有没有什么PSV游戏推荐，高考后时间多orz。

最近在打中文版的《奥丁领域 利普特拉西尔》，自然是强烈推荐啦！如果是年内要发售的作品的话，我个人其实还推荐《Fate/Extella》。

最近日本一出了一款小品级游戏叫《萝洁与黄昏之古城》，如果你喜欢这种独特的风格也可以尝试一下～



微信 伟江：发信息的主要目的其实就是为了晒图，这次索尼周年庆抱着我当年首发拿下的中国龙 PS4 和五仁叔来了一次亲密合影，顺便还混到了签名（2011 年买 PSV 的时候跑到香港排了 18 个小时的队，全都是出于信仰）。

家住广州的我很小就接触到了游戏，4 岁开始（1995 年）就去街机厅玩游戏，不过后知后觉的是到了 2005 年还只知道 GBA 和 FC，后来因为 UCG 等电玩杂志，彻底改变了我的游戏人生！从那以后 UCG 也在我童年扮演起了极其重要的角色。因为我身边玩电玩的人超少，一直觉得很孤独，只有看 UCG 的时候才能感受到家般的温暖。还有因为小的时候买不起最新主机，只能靠看 UCG 解馋。

不知不觉中，从 2005 年开始到现在，我买的 UCG 也有几百本了。毕业后在媒体行业待过，所以也知道大家平时工作的不易，如今也只有你们还能为我们带来专业的攻略，印刷质量和排版超好，并且极具收藏价值的游戏刊物了。10 年的时间，UCG 对我而言已经不是杂志，而是承载了 10 年游戏时光的珍宝！以后也会一如既往的支持杂志的！

身为玩家平时当然最喜欢和电玩机友聊天联机，我的游戏梦想就是开个不以盈利为目的的电玩吧，以游戏会友，给大家尽兴地玩！还有和爱玩电玩的“妹子”联机（当然这个还没有实现）。最后，希望帮打下广告，个人 PSN 和微信号都是 god-of-worldzero。求高手和妹子联机！尤其求好友连《最后生还者》多人模式。



视频关键帧

主持人：林克斯

各位读者朋友们，又是新一期“视频关键帧”的时间了。这次又轮到我林克斯来给各位闲聊了。

UCG 旗下的视频栏目——《游戏黄金眼》、《最上游》、《买买买》等节目推出也有一段时间了。栏目能够有延续数十期的生命力，自然还是要感谢各位读者大人们的厚爱和支持(一把鼻涕一把泪)。于是乎，这期“视频关键帧”就跟各位聊聊《最上游》的二三事吧。

《最上游》是 UCG 旗下的视频排名盘点类栏目，以游戏文化作为切入点，将相关专题以盘点排名的形式视频化，能让观众朋友们从视频中了解到游戏文化的精髓，并乐呵一下我们也就满足了。本人也并非刚开始就接手这个栏目，但是到最新一期开始也制作了有不下 30 期。于是本人也想在“视频关键帧”栏目中聊聊《最上游》栏目的一点小见闻，大家看看开心就好。

一年 365 天，每隔几天就会有一款新游戏发售，而时不时地还会伴随着影像游戏界的大新闻放出。于是乎，这些游戏业的热点就成为了《最上游》栏目最大的灵感来源。仅去年而言，电子游戏业就发生了岩田聪不幸辞世、“昆特牌 3”横扫各大游戏奖、游戏主机正式进入中国等大事件。《最上游》栏目在制作前期都会与诸位 UCG 小编们一起讨论，谈谈游戏业最近的热点，然后就热点开始讨论如何转化为盘点型节目并开始制作。像去年的“岩田聪的十大重要时刻”、“《辐射 4》的九大看点”、“2015 年 E3 8 大看点预测”等节目都是如此，当然偶尔来几期无厘头的专题给观众朋友们换换口味也是很有必要的，比如因“奶排 3”的公布，我们就在年末顺水推舟地推出了“2015 年游戏十大绝色”这么个专题，话说这期节目真的很香艳哦，没有观看的朋友们可要抓紧去我们的相关上传视频网站上观看(鼻血中)。

根据主题，节目呈现出或逗比或严肃的风格，例如以去年 DUANG 遍大江南北的“霸王龙”为主题的“十大 DUANG 游戏”，亦或者以反法西斯战争 70 周年胜利为灵感的“游戏中的十大热门二战题材”，自然呈现出了截然不同的两种风格。当然按菜下饭也是这个节目的特色，一期逗比一期严肃的“反差萌”不就是这个节目的最大卖点么 233。

最后，我要特别说下“恐怖游戏的十大元素”这期比较早的节目，这应该算是我本人觉得比较特别的一期，本身我也算是半个恐怖电影的爱好者，因此在这期节目的资料收集和内容的讨论上也算加入了些自己的见解，算是比较“乐在其中”吧(笑)，更重要的是本期还特别让几位 UCG 小编参与了真人拍摄，这也算是让这期《最上游》呈现出了与以往不同的风格，总体而言算是我做的最开心和有动力的一期。话说了这么多，肯定会有不少读者们想重温这些老节目了吧，那还等什么？节目二维码链接直接奉上～

最上游栏目豆单链接

Email GGXX-Faust： 我想吐槽的是 391 期封底那个《掌机王 PLUS》的广告，原因是当初在妹子的脸蛋上发现有个疑似污点的黑渍，出于星座的本能不能忍啊！(☆_☆)立刻拿手指搓搓，黑渍没擦掉，于是手指沾了掉口水继续搓，结果还是没擦掉……后来才猛然知道原来画的就是这样子的，我的天！

虽然没明说我猜这位读者是处女座……

别扯开话题，我要举报原图是宇宙人提供的！

宇宙人，你整天拿那些图片干嘛去了。

诶，什么？怪我咯poi？都说了原画是这样啊原画！

Email AC-FU*K： 不得不说，391 期白金 10 周年纪念特刊是我除了 2015E3 特刊以外最喜欢的一期！除了该有的游戏攻略部分，这期的游戏相关文化部分非常丰富，也没看到 VG 上已经登过的文章，可以看出 UCG 杂志质量越来越高了！但是！问题来了。看了最近几期我发现好像总有小编把“炙手可热”给用错了 =_=，像 390 期的 P98 “游运汇”和 391 期乙太的小编寄语都用错了……炙手可热可不是用来形容事物热门抢手的，具体含义小编们不妨查阅典籍，毕竟我觉得用词到位是一个国内专业游戏杂志必须做到的。

感谢这位读者的细心指正，其实个人对于炙手可热的正确用法还是了解的，但是在写作时可能就会顺手用在了错误的地方，这也是以后需要多加注意的地方。

别辩解了，其实你的语文是体育老师教的。

Email 你太哈： 对于 PS VR 公布售价心里还是蛮激动的，价格也在可以接受的范围内，但心里也有很多疑问。实际体验怎样？特别是对我这种高度近视的人来说，多少度可以？镜片多厚可以？这也都还不知道，希望在以后的日子里 UCG 能够有详细的评测。还有与之对应的 PS4.5，也挺烦恼的，没买多长时间就可能出新机了，希望索尼以后能推出以旧换新服务什么的，拿旧机器加钱换新版的，哈哈，希望不是异想天开。

从暂时的体验报告来看，戴不戴眼镜近不近视并不会对体验产生多少影响。至于评测我们肯定是有的，毕竟编辑部中都已经有不少人在高喊“必入手必首发”了。其实读者你看看游戏名单也不难理解，名单可是有《沙滩排球3》这种运动游戏佳作啊，怎么可以错过呢！

Email 哥谭市的知更鸟：《黑魂 3》作为《魂》系列”的收官之作无疑是成功的，尤其是在人物和场景上唤起老玩家的共鸣是其一大特点。但对于我这种刚入魂系列的玩家而言就有点无奈了，因为游戏中的许多情怀和细节无法充分体会。就像我看的一位 UP 主，他玩的时候连洛克里斯高墙上尸体为何都朝向王城的方向都进行了分析和猜测，所以我想这部游戏应该还有很多东西可以挖掘，例如冷冽谷的舞娘和太阳公主究竟有什么关系，不死人的诅咒是不是葛温的阴谋等等。所以我特别想知道 UCG 是否会做一期特集来讲述历代“《魂》系列”的主要剧情和关键细节还有人物(就像《白狼传》那样)，或者说做成像《潜龙谍影 终极档案》一样的周边，来为“《魂》系列”的结束锦上添花。

其实无论是“《魂》系列”还是之前的《血源诅咒》，其主线剧情都藏在了场景以及道具描写这种细节里去了，这种叙述手法虽然很高深，但问题就是“一百个人心中有一百个哈姆雷特”的状况会很容易出现。作为系列最后一作，其实剧情中依然存在着各种各样的谜题，要想完整且准确地阐述剧情想必需要耗费大量时间，况且还有至少两个DLC没出呢，官方的前传漫画又刚刚出，所以……我们还是等官方把坑填完后再慢慢跟读者们阐述这部分的故事吧。

Email 不 & 懂ˆ： 393 期的《游戏机实用技术》的问卷调查的截止时间有问题，话说当我看到问卷调查的日期是 4.23 的时候内心是无语的，我 4.27 才买的新刊竟然邮件截止在 23 号？

其实第393期穿越了时空……说笑的。第393期的问卷调查截止日期出现了失误，很抱歉在日期上给各位读者们造成了困扰。正确的时间应该为5月15日，届时读编的抽奖也会根据这一时间作为抽奖的截止日期。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：索尼提供的PS4中文版游戏《孤岛惊魂 野蛮纪源》1张
各类主机专辑4本

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 5月和6月有哪些游戏是你所期待的？你希望在杂志上看到哪些游戏的攻略？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年5月31日，以发件日为准。

389期奖品

《怪物猎人 ×》制作人签名海报4张
各类主机专辑2本

《怪物猎人 ×》制作人签名海报得主

刘宇洲 黑龙江省
大卫猪肝dicky.long@163.com
冯磊feijing1984@163.com
譜 油 傢1250196145@qq.com

主机专辑得主

姆Ｑ吾の妻805076188@qq.com
匆匆过客1101924974@qq.com

1 电子邮件： ucg@ucg.cn
2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码: 730000
电话: 0931-8668378
Email: ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第301期，定价18元/期。

第337、361、370期，定价14元/期；第373、376、378、381、389、390、394期，定价16元；第393期特刊，定价22元。

备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。

发货默认圆通快递，加3元即送快递，满28元快递。（3元快递和28元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏）

另：蒙、甘、宁、青首重10元，续重8元；新疆、西藏首重13元，续重10元。

Email 钢铁少年：PS4的《全境封锁》各种坑爹，和朋友一起玩的时候，经常看到队友敌人的各种瞬移到我面前，导致我很郁闷。然后每天晚上都有一次大姨妈般的掉线。看到《黑魂3》的封面，让我再次回想起了被支配的黑暗啊！地图太大了，我这路痴根本就不知道去哪里啊……

其实嘛，这作《黑魂》的路线还是相对简单的，虽然岔路很多，但基本都是一本道而已，当然第一次迷路也是在所难免就是了。话说这游戏的乐趣不就是花式受苦吗（摊手），这也是游戏的一环，不爽不要玩，读者你要享受这个过程。至于前者的网络问题嘛……人家的服务器都是用土豆做的你还想要啥自行车啊。

Email 流星P：《奥丁领域》的重制令我有机会玩到这么一款如此优美的游戏，实在是玩家之福！所以一直想把它白金了作为我第一个白金的游戏（玩PS3好多年了，这是惟一想白金的游戏）！但问题来了，就出在两个收集类的奖杯上，怎么也刷不出来！一个是全料理奖杯，这个我已经把所有的料理在茉莉餐厅全部吃出了，而且让其中一个主角一次过从头吃完了，但奖杯还是不出来，这是为什么呢？每二个就是**エリオン**大大百科，我已经把全部角色的所有路线，包括隐藏路线连BOSS RUSH都打出了，还打了四周目，还是收集不全！这该怎么做啊，现在进度一直卡在88%，急！

这两个奖杯应该是出在了同一个问题上，那就是你并没有把全部的料理都吃过一遍。并不是你把茉莉餐厅中的料理都吃一遍就可以了，因为有些料理菜单是需要把某一款料理吃3次以上才会出现，你可以先检查一下每种料理是否都有吃满3次（料理名字前面会有叹号提示），再看看每个角色是否有把全部关卡的所有宝箱都开启过。如果你还是不知道具体缺了哪个料理，可以查阅《次世代专辑》VOL.6上我写的攻略，上面有详细的料理列表。

Email aaa：今天晚上终于回到了温暖的家，两星期的FINAL LIVE之旅终于结束了，看到小姐姐们哭，我真的好伤心，第一个奇迹就这样结束了。然后在剩下的十天我把秋叶原逛了个遍，终于收齐了三套景品、全套趴趴、电击限定和刚出的手办。现在估计剩下的就是FINAL LIVE的BD和剩下的Alter手办了。在家里抱着两个箱子一直在想，我在这个企划加上南酱和森森森的杂七杂八的东西差不多花了快十万了，相当于送了烂铁半年的工资，但现在想想，可以换到一张小姐姐亲笔签名的挂画也值了，我也成为了一个真正的拉拉人。现在最大的希望就是我以后可以找到南酱一样的女友吧，不过我这种死宅估计也只能吸引南酱那种网游废人了（误）。

专门能有一次FINAL LIVE之旅真是令人羡慕啊。想到去年看完5th的蓝光后，我曾和朋友说一定要去现场看一次她们的Live，不过这次Final Live未能成行，以后估计也再没机会了，这大概会是我一生的遗憾吧，只能凑合看看卫星转播安慰下自己了。说到南酱和森森森，Final Live上LLW唱《春情ロマンティック》前的樱花满开和BiBi唱《PSYCHIC FIRE》时全场高呼"bibibibibi~"的画面真是太壮观了！只可惜没能看到绘海姬再次作为Soldier Game的组合出场，再也看不到两个昭和女人带着派派帅人一脸的场景了！恩，我没有在攻击年龄哦，绝对没有哦（笑）。

小编寄语

<努力工作,拼命玩!>

梦叶



@4月末刚够把《海贼王 热血沸腾》白金,《奥丁领域 里普特拉希尔》入手后就一直不敢开坑,因为紧接着就是《神海4》,前者一直想静下来细细品味,后者那更是绝对不容错过,权衡之后决定还是等惊险刺激的冒险结束后再来场"童话歌剧"也不错。

@《仁王》的α测试完全超出自己的预期,虽然有非常明显的照搬痕迹,对于地图的规划设计和画面表现也与前辈有着明显的差距,但整个战斗环节的操作感却让我欲罢不能,相比起来"《魂》系列"在战斗方面就显得过于朴实,吉田修平给出的"黑暗忍者魂"标签还是相当贴切。本作的日式风格也是吸引我的主要原因,而且毕竟本作还处于α阶段,所以对于最终成品的期待度暂且上升至80%吧。

本期个人签名

全裸以待《神海4》!

伽蓝



当大家都准备备战《神海4》的时候,我才后知后觉地走进了《黑魂》,之前看人家玩的时候一直不知道这个拿刀砍砍砍的掉帧游戏有什么好玩,结果一拿起手柄就停不下来,简直相见恨晚。当然,《神海4》这种神级作品还是要玩的,毕竟我也是正统作品+《黄金深渊》都白金的男人,但还是先想办法活过不被同事剧透的日子吧。

写下小编寄语的时候,美队内战已经打响,不知各位读者站队到站哪一边呢?话说回来,某夜看了电影预告片,鬼使神差又看了看淘宝,结果手一滑,就订了HotToys的钢铁侠MK46,付款后冷静了三分钟,然后好事成双,又订了个内战美队,真是……回想起当年蝙蝠侠格纳库套装补款的酸爽,这一次一定要分期存钱,一定。

本期个人签名

哪啦啦啦啦啦啦啦

宇宙人



★前段时间单位组织了一次体检,关于那个体检报告,我想起了老虚那部《鬼哭街》临近结尾里的一句台词。大致内容是"没出问题才是最可怕的,出了问题至少还能知道问题出在哪里"。体检同理,虽然不是一定要检查出什么大病才安心,但平时这么不规律的生活饮食检查出来还是"没问题",似乎让人不太敢相信。当然可以退一步讲,既然没出问题,那至少表示问题还没到能被检查出来那么严重吧。

☆《萝洁与黄昏之古城》的素质有点超乎我预期,虽然整部作品台词和文本量就那么点,但是却蕴含了不少的剧情量,特别是普通结局之后的展开变得很"治愈人心"(然后真结局还是被糊了一脸shi),推荐对解谜游戏有兴趣的玩家试试。

本期个人签名

小萝洁好萌好萌!

胜负师



速通神海

【铂】非常幸运能成为国内最早通关《神海4》的人之一,可以把这归功于职业优势。不过疯狂爆肝的结果是一整天都意识模糊,写评测时脑仁炸裂。同时因为打得太急(要把游戏让给做攻略的同事),体验的舒适度难免打了折扣,这也可以称之为职业劣势吧。

【金】之前还犹犹豫豫的,现在好了,600台就瞄准《神海4》了,想想还有点小激动。希望还有机会给大家直播。

【银】折腾了小半年,房子的装修就快搞定了,家里几乎所有的东西都换成了新的,看到账单和预算的对比数字,还是有种直击心脏的感觉。算了算了,赚钱不就是为了花吗?活了半辈子,也该享受享受了。(只好这样自我安慰。)

【铜】这期改听薛之谦。逗比的歌其实还不错,和他本人动不动就打鸡血的状态有比较大的反差,值得一听。

本期个人签名

《神海4》的魅力至少有一半我从未向人提及,因为我知道,只要我说了就会有人骂我是剧透狗。——胜可·菠萝

苍穹



虽然早已不是新人了,也给《UCG》写过不少次攻略,不过对于不买《掌机王SP》的读者而言这个名字可能还比较陌生,就先简单自我介绍一下吧。

个人是从总17期开始购买《游戏机实用技术》的,还记得封面是《生化危机 代号维罗妮卡》的克莱尔。一直不间断地购买至248期,之后就来编辑部工作了,目前工作时长已满6年。各位读者看到八重樱老师在UCG上出现的时候,差不多就是我在《掌机王SP》上转正的时候。

游戏方面的喜好比较偏日式,包括《生化危机》《火焰之纹章》、《重装机兵》等系列都算是挚爱。时间允许的话也会去花时间回顾一些老游戏,画面一直都不是我评价游戏的重点。至于其他方面的资料,读者们在往后的杂志中就会慢慢了解了。

本期个人签名

Nothing lasts forever. The meaning of life is that it stops.

稀饭



【五】月最期待的电影,果然还是《美国队长3 英雄内战》,在大家看到这篇寄语的时候,电影已经上映了,我预计自己会是二刷,和大家去看一场,等片子冷一点之后,私下看一场IMAX补补细节和彩蛋,就算是完满了,目前我成功地只在审碟的时候因为职责所在看了一部预告片,其他的预告片一概没碰,都留着在电影上映的时候滋润自己的眼球。不过令人有点坐立不安的是,同样被我期待的《X战警 天启》在北美也是本月上映,但在国内还没定档,莫非这又是要去香港看的节奏?

【一】天下来,没有玩任何大型游戏,没有看任何美剧,除了睡觉、购买日用品、搞卫生、做家务、看书和打几盘《炉石》,我的五一假期最后一天就是在寂静之中渡过的,虽然我可以用这些时间去干很多重要或是不重要的事情,但我最后还是把这24小时留给了自己,换来了难得的慢节奏的浮生一日。那么代价是什么?当我写下这句话的时候,已经是假期后上班第一天的深夜3点了,我还坐在办公室里,盘算着自己还有多少稿子要搞定。

【假】设有那么一本书,包含了"《神秘海域》系列"的神秘辉煌历史和精彩内幕,又有最新的作品详尽攻略和过往佳作的奖杯指南,加上精美的装帧和优秀的印刷,你会想要买一本吗?在为《神秘海域 德雷克的终极档案》进行紧张制作筹备的我,非常期待能听到大家给我一个肯定的答案。

【期】待《守望先锋》——赶紧出本子!(笑)

本期个人签名

《神海1》和《神海2》真是同一家开发商做的?(《神秘海域 德雷克收藏版》中对前两部作品最大的玩后感)

八重樱



★最近在看《星际穿越》的同名书籍，这是一部以电影版为基础的天文学通识读本，由著名天文物理学家兼电影的科学顾问基普·索恩撰写。基普·索恩还有一个重要的身分就是引力波观测项目 LIGO 的创始人之一，这本《星际穿越》完成于 2015 年，书中不时能看到索恩对引力波的预测，而就在 2016 年 2 月 11 日，仿佛就是在应验索恩的预言一般，LIGO 真的第一次探测到了引力波——来自两个超级黑洞的融合。

索恩曾在本书中公开了一些电影未曾展现出来的设定，比如布兰德教授是如何发现木星旁的虫洞的。当布兰德教授 20 多岁的时候，他就职于一家名为 LIGO 的引力波探测实验室，担任副主任。2019 年的某一天，LIGO 探测到了有史以来最强烈的一次引力波爆发，布兰德教授推断出这次爆发的源头是中子星和黑洞组成的双星系统，并且，来自于土星环附近。但是土星附近绝对不可能存在一个中子星和一个黑洞，惟一合理的解释就是那里存在一个虫洞，引力波是通过虫洞抵达了地球。由此，才有了《星际穿越》的故事。

本期个人签名

了解的越多，知道的也就越少。

昂星团



★各位读者大大们好，我是原《掌机王 SP》的小编昂星团，或许看过近几辑《掌机王 SP》和 TGS 2015 视频的读者对我不会陌生，但还是要在这里和各位正式打一声招呼，以后就请各位多多指教啦！

★在玩《黑暗之魂Ⅲ》之前曾被三日月告知“《黑魂Ⅲ》的 BOSS 比《血源诅咒》的动作慢太多，很容易打。”，所以对《黑魂Ⅲ》信心满满，没想到 BOSS 很好打，某些杂兵却让我各种“you died”……

★《神威 9 号》终于确定了发售时间，不管质量如何，冲着“洛克人的灵魂续作”和“稻船敬二”我都要买买买！

★最近正在补一部叫《Signal》的悬疑推理剧，无论是剧情的题材还是人物的塑造都非常有水准，再加上演员的演技高超，给人一种强烈的代入感，那感觉真是完全停不下来！极力推荐喜欢推理悬疑的读者去看。

★今年的五一并没有回家，而是打算留在深圳，去旅游景点逛逛，却发现那些地方简直人山人海，挤得水泄不通，看来还是挑普通的周末过来安全些……

★假期还跟其他几个小编去了 KTV，几乎万年不 K 歌的我只能点几首毫无难度的昭和老歌来唱，被众人吐槽像在唱演歌，看来我的极限就到这里了（躺）。

本期个人签名

You Died.

马修



◆做了一本《口袋妖怪 / 精灵宝可梦 二十周年特辑》，本以为素材成竹在胸以及有《十周年特辑》的经历，应该没什么问题，结果动起来才发现如今和 10 年前的体力简直差太多……还好各位同事们一起帮忙，真心谢谢大家的帮助。

◆由于很少用电脑玩游戏，所以对电脑的性能需求一直是满足基本功能即可，不过因为最近一直在关注虚拟现实，所以在计划买新电脑的时候仔仔细细算了下预算……最终，依然买了个便宜的笔记本电脑，继续满足基本需求。

◆因为工作忙碌所以有很多游戏坑掉，而在做《二十周年特辑》这一个月以来虽然几乎没玩任何游戏，但却在忙碌之余给自己制定了忙完之后的游戏填坑计划。结果忙完当天，等老婆时摆弄下 3DS 上的《超级大战争 DS2》，就再度陷进去了，填坑计划遂终止。

◆坑，不光存在于游戏的存档里，更存在于人的心中。舍得放下，方才豁达，随心随缘即可——本人于填坑拖延症晚期时所悟。

本期个人签名

识到做梦时醒过来也不失为一种解脱。

纱迦



★英超大结局。看到莱斯特城夺冠，心里还有点小激动，尽管自己完全不是莱斯特城球迷，但这种励志故事实在感人。有时想想如果能有一个自己支持一生的目标，还真是一件美好的事情。然后阿森纳和拜仁又死在熟悉的位置，嗯。

★截完这期杂志，表妹结婚，要去宁波温州捧场。本来以为会错过第一时间玩到《神秘海域 4》，没想到在负一时间就提前体验了。尽管僧多粥少、狼多肉少，不过也是囫囵吞枣地看完了大致流程，等我回来再大杀四方吧！

本期个人签名

即将错过《美队 3》的集体观影活动。

哪尼



◆其实一开始我对《いけないボ－ダ－ライン》这歌并没有太大感觉，也不想强行跟风刷ギリギリ爱，但是五一去牌店打 WS 时被单曲循环了整整一个下午后，便不自觉地开启了抖腿和点头的无限循环模式，这歌果然是毒性惊人。至此继《超时空要塞 F》和《全金属狂潮》后，我又多了一部“虽然完全不看动画，但歌却循环了无数遍的 SF 作品 .....

◆截稿当天晚上正好有《女神异闻录 5》的直播节目，虽然此前官方网站似乎被人篡改而泄露了发售日期，我个人觉得还是挺靠谱的，但是首发 PS4 和 PC 双平台的策略则比较令人在意。如果晚上能有时间看完直播的话，我就回来更新小编寄语（笑）。

本期个人签名

ギリギリ爱~ギリギリ舞~

乌冬



◆之前就一直想看《垫底辣妹》，正好最近国内引进，这个心愿也得以在大荧幕上实现。影片本身的质量就不用说了，剧情是畅销书籍改编，励志又不失诙谐；演员阵容也非常强大，有伊藤淳史、吉田羊等实力派演员助阵；主演则是最近事业飞跃提升的有村架纯，她还因此片获了不少电影奖，看了后终于也明白她最近那么火的原因。另外片子的翻译也很让我惊讶，不仅翻译得很到位，同时一些比较小众的动漫梗、AKB 梗都翻了出来，可见翻译还是下了一番工夫的。希望以后也能继续在国内影院看到那么高质量的日本电影。

◆《高达 UC》和预期一样，素材基本都是来自 OVA 的，紧凑的剧情、高质量的作画、泽野大神的作曲，可以说看得相当爽，终于一扫之前《铁血》留下的忧郁感，不过目前还没看到有新镜头，倒是 OP 里有几个新的静止帧，不知道以后会不会出现在本篇里。

本期个人签名

体检后又多了一堆不能吃的东西，照这个节奏下去看来最后只能吃白米+青菜了。

果汁



★首次在 UCG 这个大舞台上写寄语，请各位读者多多指教。

★游戏生涯那么多年，玩了最长时间的试玩版就是《仁王》了（落命掉了大部分时间）。虽然这游戏各种地方不合理但系统要素还真的可圈可点，所以本来就被《魂》系列培育出的抖 M 性质发挥了功效，坚持着打完了试玩版两关……希望正式版能把不合理的地方改掉吧。这次四月新番看得最舒服的是《黑色残骸》，不知道为什么自己挺喜欢这种中规中矩王道展开的作品。

本期个人签名

落命。

三日月

《神秘海域 4 贼途末路》果然是神作啊，说实话几乎毫无瑕疵，看来今年的个人年度游戏已经没啥悬念了。

当各位读者拿到杂志的时候，《P5》的发售日已经公布了，话说这可是个人年度游戏的下一个热门啊。

今年另一个值得期待的游戏就是《黑手党Ⅲ》了。70 年代的枪械 + 音乐 + 肌肉车……老板麻烦给我来三张！

继《胧村正》后，“每天玩半小时，然后用一年时间白金”的策略依然健在，我下一个白金的 PSV 游戏已经没跑了，《P4G》看来能在《P5》发售前白金。话说我这游戏的第一个存档，建档时间竟然是 2014 年……真是又一段漫长的战斗啊（喝茶）。

本期个人签名

神海 4：“我不是针对 1 代，我是指在座的几位兄弟，都是垃圾。”

初心者

越来越觉得像手游、掌机和竞技对战这种可以随时拿起随时放下的游戏成为潮流是必然的事情。对于只有碎片时间或者每天的游戏时间并不多的大部分人群，这些都是吸引他们成为玩家，或者保持玩家属性的最佳游戏类型。而像是有着完整剧情，流程动辄几十小时的大作，因为往往系统复杂难以上手，连贯性又是最容易被割裂，所以多数人从中获得的游戏体验反而会变差。

《动物之森》这种社交要素浓厚、适合轻度玩家的游戏作为第二弹公布的手游可以说是意料之中（如果不是需要《Miitomo》做铺垫的话早就该推出了），但是《火纹》居然也能拿来改造，实在是让人非常好奇。看样子也不像是卡牌游戏《火纹 0》或者是什么“FEplus”摸脸游戏和“火纹俞菜”之类现有的内置小游戏，而是相当硬派的玩法，值得期待。

本期个人签名

今年年底的钱包君居然保住了性命。

白菜

来到编辑部好多年，也给 UCG 贡献过一些稿子，但没想到有一天能来到这边的“小编寄语”版块上。姑且还是打个招呼混个眼熟：大家好，我是白菜。

先给自己贴三个标签：二次元爱好者，日式游戏爱好者，格斗游戏爱好者。追新番动漫为日常功课，在某段时间负责某个栏目时，曾经达到一周追二十部以上新番的程度，作得一手好死。对大多数动漫有极高的包容力，不轻易弃番。擅长的游戏种类为日式游戏，极其重视人设和画面，相反对于风格偏欧美的作品不太能接受，这也是长期接触掌机游戏所养成的审美喜好。游戏类型除了“车枪球”以外基本通吃（你说现在主流就是车枪球？那我也没办法），其中比较擅长 FTG，这是年少轻狂时身为街机仔养成的良好习惯。2D FTG 主修《苍翼默示录》，3D FTG 主修《铁拳》和《灵魂能力》，现在正考虑重拾 Steam 上的《MBAACC》，毕竟以前沉迷过好一阵子。

最后借此地打个广告：《掌机王 SP》并没有停售，现在已经化身为《掌机王 PLUS》并刚刚发售第 1 辑。我们立志于为读者们提供最佳的游戏攻略和资讯，请大家继续多多支持！

本期个人签名

并不是什么格斗沙皇，都是江湖上的兄弟们给面子。

秋沙雨

初碰 DC

☆写下这期小编寄语的时候我已经顺利预订好了《TOB》的下载版，如果不算上《圣洁传说 R》和《心灵传说 R》的话，这是“《传说》系列”正统作首次同步推出下载版，还附赠一个主题。当想着 PSN 账户里的余额能留着日后买《TOB》的 DLC 时 BN 公开了日版 PS4 版《TOZ》的消息，于是我就要眼睁睁地看着自己的钱包再次清零。

★五一假期过后，当我从朋友塞过来的 DC 漫画里抬起头时，我的 PSV 里已经多了一款《乐高蝙蝠侠 2》。

本期个人签名

不就是再买两份《TOZ》吗！（把钱包甩在BN脸上）

古林

■这是第一次在《游戏机实用技术》里登场，感觉还有点小紧张（笑）。近来的工作生活非常的充实，嗯，就是《生化》、《生化》、《生化》……晚上做梦都要梦见《生化》啦！满脑子都是这个怪是这个病毒，那个怪是那个病毒，整个人都有些不好了！

■我从来不知道原来 Capcom 还曾授权在 GBC 平台上出过一款吓死人的《生化》外传。苍老师得到里昂的游戏截图后就每天当表情发……天哪我绝对不承认这是我大男神里昂巨巨！绝对不承认……唔，不过接受了这个设定后好像还有点带感……？

■《美国队长 3》果然成为了漫威界的白学哈哈哈哈哈！



◀这是里昂・S・肯尼迪……嗯，我果然还不是真正的生化粉。

本期个人签名

Mission accomplished!

筒子君

“五月病”患

说出来不怕大家笑话，眼看《神秘海域 4》即将发售，我竟然还没有玩过《德雷克收藏》。虽然最初一直抱着不在重制版游戏上浪费时间的想法，不过当《神海 4》越来越近的时候，我还是忍不住开了坑。用了将近一周的时间，目前三作已经全部白金，全奖杯补完正在进行中。另外真是不玩不知道，大船长合集虽然全部是上个世代游戏的高清重制版，不过如今玩起来，依旧觉得各种 NB。我真不是针对谁，只是顽皮狗实在太神了。

进入五月之后，我这个一向充满精力的狂犬型少年也变得懒散起来，“五月病”看来已经进入发病阶段，目前具体症状表现为不想玩游戏，不想写稿子，坐在电脑前分分钟进入神游状态，再这么放任自流多半是要废了。

本期个人签名

我得了除了《神海 4》什么游戏都不想玩的绝症。

乙太

《炉石》新版本预购包的战果是 70 包 6 橙，也算当了一回半个欧洲人。为什么说是半个，因为最后连续开出了 3 张重复的橙卡，这一点实在让人高兴不起来。想到去年的一天内连续帮两位同事开出了金橙，实在难免让我怀疑自己的手气已经在当时耗尽了。话说回来，课金开包最让人兴奋的果然还是打开卡包的那一瞬间。也许享受卡包抽卡带来的快感，才是人们总是不自觉想要课金的主要原因吧。

本期个人签名

《いけないボ - ダ - ライン》这首歌啊，实在是有毒！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.05.10-2016.11.11

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

2016 年尚未过半，一年一度的《COD》新作就已经揭幕，这次由 IW 担纲制作的《无限战争》，将主战场推到了外太空，也算是玩出了新花样。《冤罪杀机 2》也公布将于 11 月 11 日发售的计划，前作作为原创作品得到了不少玩家的好评，相信续作也会更上一层楼。另外，一再延期的全平台洛克人精神续作《神威 9 号》也确定于 6 月 21 日发售，但 3DS/PSV 版的发售时间仍未确定。

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	海贼王 热血沸腾	One Piece: Burning Blood	BNEI	动作	美版
31 日	死亡岛 决定版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
7 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无限战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
26 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
2016 年 8 月					
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
10 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SIE	动作冒险	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	死亡岛 决定版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
7 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
21 日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
21 日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	日版
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大战 OG ムーン？デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキュ－レ	Compile Heart	角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
7 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	ス－パ－ロボット大战 OG ム－ン・デュエラ－ズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスタ－プラチナスタ－ズ	BNEI	音乐	日文版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イ－スⅧ－ラクリモサ・オブ・ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
2016 年 8 月					
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	拳皇ⅩⅣ	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
27 日	刀剑神域 Hollow Realization	ソ－ドア－ト・オンライン－ホロウ・リアリゼ－ション－	BNEI	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无限战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
9 日	数码宝贝世界 –next 0rder–	デジモンワールド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	中文版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula – カリギュラ –	FuRyu	角色扮演	日版
23 日	萝洁与黄昏之古城	萝洁与黄昏古城	日本一	平台动作	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ – ラクリモサ・オブ・ダーナ –	Falcom	动作角色扮演	日版
28 日	世界最长的 5 分钟	世界一长い 5 分间	日本一	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	角色扮演	日版
25 日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ～ LEGEND BATTLE ～	Planet G	动作	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
2016 年 10 月					
13 日	神地塔 Mary Skelter	神狱塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	刀剑神域 Hollow Realization	ソードアート・オンライン – ホロウ・リアリゼーション –	BNEI	角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
19 日	我的英雄学院 全面开战	仆のヒーローアカデミア バトル?フォー?オール	BNEI	动作	日版
2016 年 6 月					
2 日	热血物语 SP	ダウンタウン热血物语 SP	Arc System Works	动作冒险	日版
9 日	逆转裁判 6	逆转裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	太鼓の达人ドコドン！ミステリ – アドベンチャ –	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
16 日	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗	妖怪ウォッチ 3 スシ / テンプラ	Level 5	角色扮演	日版
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龙の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界树の迷宫 V 长き神话の果て	Atlus	角色扮演	日版
19 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	美版
2016 年 9 月					
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

05.10 神秘海域 4 贼途末路

PS4 动作冒险 ■SIE ■无对应周边 推荐度 S



《神秘海域 4 贼途末路》作为系列最后一作，系列主角内森·德雷克的冒险也终于要在本作中告一段落，内森也终于要面对自己寻宝生涯中最大的危机与抉择。相比系列前几作，本作无论是画面还是实际游戏部分都有了大幅度的进化，剧情的强化演出也使得本作的剧情更加让人期待。开发组更是在游戏中加入了众多能让老玩家泪流满面的情节。其实关于本作的素质之高也已经无需多言，无论你是只听闻过但没接触过系列的新玩家，还是一路见证内森冒险之旅的老玩家，本作依然是 5 月最不容错过的杰作。

05.13 毁灭战士

攻略预定

多机种 主视角射击 ■Bethesda ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



经历了多年的疲软，这一次 id Software 立志要在新世代主机上令“毁灭战士”重新焕发光彩。与目前主流的 FPS 游戏不同，id Software 更加喜爱老式射击游戏的感觉，这次的《毁灭战士》依旧采用了不可回复体力的设定，加上硬派的射击手感，强调移动而非在掩体站桩的打法，这些都决定了本作的特殊性。整体表现上本作还是那个硬到咯牙，满屏飙血的火爆风格。最后，为了赶上联机时代的步伐，id Software 少有的加入了多人对战，新增的自定义关卡功能具有不错的可玩性。

05.19 我的英雄学院 全面开战

3DS 动作 ■BNEI ■无对应周边 推荐度 B



根据堀越耕平原作漫画《我的英雄学院》改编，首次推出游戏化作品强势登陆 3DS 平台！本作将以对战的形式再现英雄们之间的火爆激战，除了主角绿谷出久之外，爆豪盛己、轰焦冻以及蛙吹梅雨等高人气角色都以确定参战，忠实再现每位英雄不同的个性的战斗系统绝对会让原作粉丝激动不已，除此之外游戏还有一定的育成要素，角色的服装外貌也拥有充分的自定义元素，完全可以让玩家打造出属于自己的英雄角色！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《买买买》《最上游》等原创节目火爆热映中！
还有《黄金眼月旦评》等众多栏目持续更新中！

更多网络节目请登录

土豆视频　　B站　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

黑暗之魂 Ⅲ
“一无所有之人”不升级
全 Boss 战攻略（上）

特别收录

买买买
第十六期

火箭鸟2 进化
游戏黄金眼

小丑大冒险
第一集：小丑在雅南

新作影像集锦

神秘海域 4 贼途末路
战争机器 4
黑手党 Ⅲ
格斗之王 XⅣ
真・三国无双 英杰传
夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿
荒神
让它死吧
龙珠 合体

电影前线

魔兽争霸
谍影重重 5
创始人
斯诺登

ENDING SONG

焚烧之书
首发预告片

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________　　收藏日期 ______________

VOL.18 ■《炉石传说 上古之神的低语》正式上线

TOUCH UCG 指间方圆



炉石传说
上古之神的低语

真空管少女
索尼音乐与JH科学的另类首秀

编辑精选
十款佳作
一并奉上

VOL. 18

TOUCH·UCG

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：武士崛起
设计：anubis

指间方圆

每期一荐

うしろ！うしろ！

ギリギリ爱！ギリギリ舞！“中毒可以”，可别被发现了哦！















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



精灵宝可梦 战棋大师
ポケモンコマスター

由任天堂和 HEROZ 合作开发的《精灵宝可梦》新作，不过并非是传统的养成类 RPG，而是将集换式实体战棋游戏 PFG（Pok é mon Figure Game）的玩法和规则经过适当的调整后，以移动端游戏的形式推出。游戏中玩家使用各种精灵棋子为组合进行对局，以攻陷敌方阵地为胜利目标而战斗，系统还搭载了智能 AI 帮助玩家更好地上手。



迷幻追踪 黑暗之伤
Tormentum - Dark Sorrow

由独立开发商 OhNoo Studio 所制作的一款冒险解谜游戏，去年 3 月登陆 Steam 后获得了相当不错的评价。游戏中充斥着黑暗与绝望的未知感，玩家所扮演的角色被困于牢笼之中，醒来后则失去了所有的记忆，为了能找回自我，我们则必须在这梦魇般的诡异世界中一步步地解开谜题，探求真相。



逃离方块 剧场
Cube Escape: Theatre

继 2 月份推出《逃离方块 生日》后，Rusty Lake 很快又带来了一款全新的作品——《逃离方块 剧场》，这次玩家将随着游戏一起穿越到 1971 年，在诡异的恐怖剧院中细细品味六个不同的故事，并一步步地接近事件背后的真相。新作秉承了"《逃离方块》系列"特色的手绘风格，巧妙的解谜元素在恐怖氛围的烘托下，营造出一种难以言喻的压迫感。



狼人侦探 Dog Mendonca
Dog Mendonca

游戏改编自同名的美国漫画，2014 年 10 月时通过 kickstarter 众筹成功，经过一年半的开发后终于面世，游戏的最终品质并未辜负玩家的期待——浓厚的美漫画风将这个离奇古怪的故事表现得淋漓尽致，狼人侦探和披萨男孩这对奇怪的组合将深入调查地下城中的怪物失踪事件，不同的对话选择将引导他们达成不同的结局。



女神侧身像 剖析起源
VALKYRIE ANATOMIA -THE ORIGIN-

多少人翘首以盼 tri-Ace 能够开发《女神侧身像 3》，只不过等来的却是一款打着前传旗号的手机游戏。虽然不知道 tri-Ace 在这款作品中的参与度有多高，但无疑又一次砸了自己的招牌。新作对于系列备受好评的战斗系统有着很高的还原，初上手时颇为惊艳，只可惜低劣的画面表现和糟糕的 RPG 体验让游戏显得后劲不足，缺乏乐趣。



迪斯尼天天过马路
Disney Crossy Road

迪斯尼与热门手游《天天过马路》合作推出的全新作品，新作中保留了经典的方块风格，并提供了超过 100 个以上迪斯尼及皮克斯作品中的角色，米老鼠、唐老鸭等自然不在话下，甚至连刚上映不久的《疯狂动物城》也包含其中。玩家可以选择喜欢的角色穿梭于《狮子王》的非洲大陆，又或是《超能陆战队》的旧京山等动画世界之中。



乐高星球大战 原力建造者
LEGO Star Wars Force Builder

看惯了挥舞着光剑砍砍杀杀的《星球大战》游戏后，乐高则在移动端上带来了一款截然不同的星战体验。玩家扮演的不再是舞刀弄枪的绝地武士或是暴风兵，而是要以一名原力建造者的身份使用乐高积木来组装自己的星际战舰，游戏提供了丰富的引擎、机翼和武器等积木配件，大家可以尽情发挥自己的创意，不过最终还是要通过飞行检验才行哦。



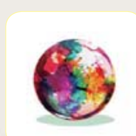
逃跑的青蛙王子
Runaway Toad

青蛙王子和美丽公主的故事可能并不像童话里讲得那么美好，起码在这款游戏中颠覆了常识。游戏的灵感来源于《青蛙王子》，但玩家扮演的却真是一只不折不扣的青蛙，只不过公主却一厢情愿地认为只要用自己的吻便能让青蛙变成王子，而不堪忍受"魔吻"的青蛙只能选择逃离公主身旁——你们编的这个故事啊，Excited！



Zenge
Zenge

一款有着独特操作体验的拼图游戏，简约唯美的画面风格与悦耳的背景乐，让人稍加体验便爱不释手。拼图的每个部分都在既定的轨道上移动，前期这或许是便利，后期却是不择不扣的麻烦，如何让某个部件顺利嵌入对应的位置，在平面的玩法中蕴含着立体的思考方式。每个关卡则代表着一段旅途，凑齐碎片后，你便向远方又迈进了一步。



墨
INKS

由英国开发团队 State of Play 带来的弹珠台游戏，虽然左右挡板的操作和传统玩法如出一辙，但其最大的创意是将"弹珠"变为了五彩的墨水"色块"，弹珠台背景中眼花缭乱的机关也被统统抛弃，只剩下简单的线条，色块的每一次弹射都会沿着线条留下轨迹，并最终在墙上晕开一抹色彩，这让每一次的游玩结果，都如同一幅抽象画般惊喜。

《动物之森》和《火焰之纹章》将推移动应用

在4月27日举行的任天堂财报发表会上，除了宣布代号为“NX”的全新游戏主机和《塞尔达传说》的新作将会于2017年推出外，官方也透露了接下来将会在移动平台上推出《动物之森》和《火焰之纹章》这两大系列的衍生作品，预计会在今年秋季上线。

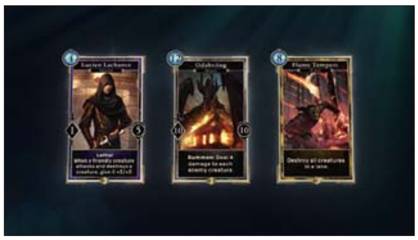
值得注意的是，无论是日本任天堂方面，还是之后美国任天堂发布的推特信息，对于这两个衍生作品所用的词汇都是“应用”（**スマホアプリ**和apps），因此最终成品很有可能还是类似于《Miitomo》那样带有一定游戏元素的功能性软件，而非是单纯的游戏新作。

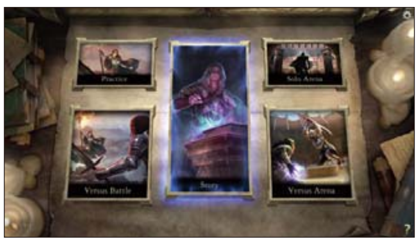
卡牌新作《上古卷轴 传奇》开放封测申请

不知道大家是否还记得去年E3的Bethesda展前发布会上，和《辐射 避难所》一同公布的《上古卷轴 传奇》？这是一款以《上古卷轴》的世界观背景为主题开发的卡牌对战类新作。和上午公布下午就能下载的《辐射 避难所》不同，《上古卷轴 传奇》自公布后就鲜有新情报，原本预定在2015年底推出的计划也未能达成，直到今年4月份官方开启封测申请后，我们才得以窥探到这款新作的大致面貌。

看完官方的演示视频后，《上古卷轴 传奇》给我最大的感受是这几乎就是《炉石传说》的翻版——30血的英雄、随着回合增长的费用、3种数值的角色/生物卡，类似的法术卡以及各种熟悉的选人、战斗特效等，实在令人怀疑正式上市后会不会被暴雪找麻烦。而游戏同样提供了剧情、对战以及竞技场等多个模式供玩家选择，不过卡片类型相对丰富一些，包含了生物、角色和神明等等，官方表示游戏将会有庞大的卡池为支撑，让玩家充分享受组合与策略的乐趣，大有要与《炉石传说》一较高下的架势。


▲从图中不难看出，30血的英雄、费用增长及战斗特效等，都与《炉石传说》如出一辙

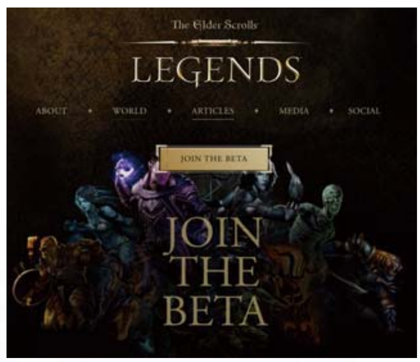

▲卡牌包含了生物、角色和神明等多个种类


▲游戏提供了多种模式供玩家挑战


▲一个卡包中含有6张卡


▲官方表示将会有庞大的卡池作为支撑

虽然从基础规则上来看《上古卷轴 传奇》和《炉石传说》确实有较多的相似之处，但这并不代表着两者在具体玩法和对局思路上也是相近的，因此对本作感兴趣的玩家也不必太过担心，想要提前体验的话不妨前往游戏官网申请PC版的测试资格，官方会逐步招纳更多的玩家参与体验。除了PC版外，本作也会对应移动平台推出iOS版，不过两者的上市时间都尚未确定。



▲封闭测试招募中

■游戏官网

天野喜孝“主笔”，女性向 RPG《玩具大游行》即将推出

女性向游戏并不稀奇，不过女性向的王道 RPG 可就相当罕见了，而这款由 ZAPPALLAS 制作的《玩具大游行（Toys’ Parade）》甚至还请来了天野喜孝负责主视觉插画以及两位主角的角色原案，这个奇妙的组合也让整款作品看起来有种别样的吸引力。

游戏中玩家所扮演的主角丽莎在无意间进入了神秘的世界——幻想乡，在这里她将与变成人形的小狗诺亚一起，解开魔女的诅咒并拯救世界，而一人一“狗”的关系，也悄然发生了变化。充满想象力且略显荒诞的剧情展开，和天野所绘制的宣传图倒也相当契合。







《刀剑乱舞》即将引入中国市场

玩法上与《舰队收藏》类似的《刀剑乱舞》，虽然推出的时间较晚，不过由于不存在一些敏感的政治因素，因此在中国地区的引进上便顺利许多。游戏运营方 DMM.com 于 4 月 27 日宣布，《刀剑乱舞》将会由游族网络进行代理并正式在中国大陆地区推出，其中包含了 PC 端网页版的《刀剑乱舞 Online》以及移动端的《刀剑乱舞 Online Pocket》两款作品。

中文版的《刀剑乱舞》将在文字上进行本土化，而语音方面则保留原汁原味的日语原声，无论是网页版还是移动端的游戏都将由代理公司独立运营，并在中国区的 App Store 和第三方 Android 市场上提供下载。游戏预定将在今年下半年上市，具体的情报及上线时间则会在今后逐步公开。

Square Enix ARPG新作——《武士崛起》情报公开

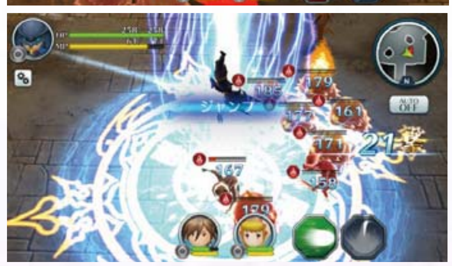




Square Enix 在 4 月份的早些时候曾放出一个名为“Project :RISING”的神秘新作预告影像，并在 19 日时正式揭晓谜底——果不其然又是手机游戏。新作名为《武士崛起（**サムライ ライジング**）》，是一款强调动作元素的角色扮演游戏，最多支持 4 人联机，玩家可以选择各种不同的职业共同挑战名为“荒神”的强大敌人。

《武士崛起》采用了 3D 俯视角的表现形式，Q 版的角色建模则与“《勇气默示录》系列”的风格颇为相近，而人物的原画设定更是满满的吉田明彦风。只不过吉田明彦已经从 Square Enix 离职，官方也并未表明具体的画师身份，因此本作是否依然启用吉田作为画师尚不能肯定。不过无论如何，游戏的总体卖相还算不错，预计将会在今年春季推出，并且现在已经可以前往官网进行事前登录，预约成功的玩家最多可以获得 2500 枚“水晶”。



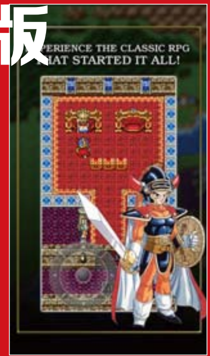




《勇者斗恶龙Ⅰ》及《勇者斗恶龙Ⅷ》将推中文版

“《勇者斗恶龙》系列”的前8部正统作品几乎已经被Square Enix全部搬上了移动平台，但是均未推出中文版。而随着此前的衍生作品《勇者斗恶龙 怪兽仙境》中文化并取得不错的成绩后，又有两部系列作品迎来了中文化的契机——分别为《勇者斗恶龙Ⅰ》和《勇者斗恶龙Ⅷ》。前者是系列的原点之作，后者则是曾经备受好评的跨时代作品，因此首先选择这两部作品推出中文版也就显得意义非凡。

虽然并未确定具体的日期，不过根据代理方的说法，两部中文版作品很快就会在港台地区推出，而《勇者斗恶龙 怪物仙境》也将同步开展纪念活动，玩家可以通过转蛋获得《DQⅠ》和《DQ Ⅷ》中的限定怪物。





和好友一起在线比拼“过马路”的技巧吧



在全球范围内都非常热门的《天天过马路(Crossy Road)》近期动作频频，除了和迪斯尼合作推出了《迪斯尼天天过马路》外，原作则会追加多人线上联机功能。今后除了自己埋头挑战外，还可以非常方便地与其他线上玩家在公路上一较高下了，紧迫的刺激感想必也将更上一层！多人联机功能首先会登陆Android版，iOS版则会在晚些时候追加。

《部落冲突 皇室战争》改版在即，将引入观战功能及官方赛事规范

一经推出便大红大紫的明星作品《部落冲突 皇室战争》于4月16日在芬兰首都赫尔辛基举办了首次官方比赛，有超过200名的玩家参与其中，冠军选手则捧走了高达10000欧元的奖金。三月份才在全球正式上市的本作，推出不到两个月的时间后便能成功举办颇具规模的官方赛事，也从侧面反映出了游戏的人气之高以及颇为完善的竞技系统。而根据此次锦标赛的经验，Supercell表示将会在今后进一步完善对战规则、赛事流程等，并且游戏在下一次的更新中将会引入观战功能，以及受官方承认的赛事规则。



▶在首次官方比赛中以全胜战绩获得冠军的Jason

这两项新功能将能够更好地推动和完善非官方赛事的举办，尤其是后者。此后由玩家自行发起的赛事中便可以套用官方锦标赛的规则，通过合理的限制卡牌等级上限，让对战双方都能处于一个相对平衡的环境下进行对局，着重于时机和策略的把握，避免出现单纯利用等级优势进行碾压的情况。这一功能同样也可以在普通的好友对局时使用，让玩家在对战时有了新的选择。



■使用官方锦标赛规则进行对局

《碧蓝幻想》集换式卡牌游戏五月份正式发售

将热门的游戏题材改编为集换式卡牌游戏似乎已经成为了目前又一种流行趋势，诸如《火焰之纹章》、《百万亚瑟王》等作品都已经推出了相应的TCG游戏。而日本开发商Cygames于四月份宣布，以旗下热门手游《碧蓝幻想》为蓝本开发的集换式卡牌游戏《碧蓝幻想TCG》将会于5月27日正式推出，采用实体卡的形式进行贩售。和大多数卡牌对战类游戏一样，本作也采用了一对一的形式，玩家可以使用团长卡、团员卡和召唤卡这三个种类的卡片自由组合自己的构筑，以击败对手的团长为目标进行对局。

由皆叶英夫负责的人设原案一直是《碧蓝幻想》的亮点之一，出众的美术风格也进一步提升了游戏本身的品质感。如此得天独厚的素材对于一款卡牌游戏来说更是宝贵的资源，从目前公布的卡片图案来看，其总体质量在众多集换式卡牌中当属上乘，即便是对没接触过原作游戏的卡牌玩家群体而言，也颇具吸引力。







真空管ドールズ
SHINKUKAN DOLLS
あなたが見ている世界は「断片」にすぎない

真空管人偶

iOS And

真空管ドール　SME　2016年春

无论是索尼音乐娱乐，还是 John Hathway（JH 科学），哪怕是单独来看放到游戏业里都是两个非常奇妙的个体，而现在双方竟然要合作推出一款面向移动端的原创游戏——《真空管少女》。这种奇妙的组合与 JH 科学自身所拥有的独特魅力，反而也让游戏本身呈现出别样的吸引力，让人期待着在这个科学与幻想所交织而成的天空都市中，与真空管所构成的少女们相遇。

John Hathway

JH科学
John Hathway



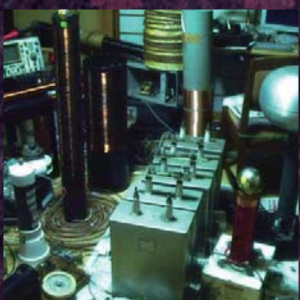
▲夸张的广角透视、惊人的背景细节以及真空管美少女，构成了JH科学的独特风格



John Hathway 的大名，对于喜欢逛 Pixiv 或者平常有关注日本画师的玩家来说，应该不会陌生。这位绘画风格独特的人气画师是个人团体“JH 科学”的代表，其作品题材大多融合了现代科学与魔法幻想，构造出颇有冲突感的原创世界观——空想科学都市魔法街。作品中还大量运用了洛丽塔装扮美少女和真空管朋克元素，并将这种古典与现代的结合通过超广视角的透视镜头进行展现，带来一种游离与梦幻于现实间华丽又不可思议的奇妙感觉，而对于场景的描绘更是细致到了一个令人咋舌的地步。

这种绘画风格的成型和John Hathway的个人经历有密不可分的关系，他在东京大学就读时学习的是物理工学专业，完成硕士学业后继续在相同学院攻读博士课程，进行量子物理极限学的研究，并着眼于反重力试验等。这些在未来科学领域研究中所积累的经验被他带入CG插画的创作当中，进而形成了鲜明独特的个人风格，整个作画过程也非常复杂，需要使用到多种软件与特殊仪器。

John Hathway除了活跃于Pixiv、NicoNico、Youtube等网络平台外，也多次参加线下展览，并于2011年举办了个人画展。如果你想了解有关于他的更多信息或是作品，不妨关注一下官方博客以及个人推特（@JohnHathway）。



▲展示于John Hathway官网上的“高中时代研究场景”。

▲JH科学官方博客

▲JH科学Pixiv主页

Sony Music × JH Lab



▲TCG实体卡牌游戏《真空管人偶收藏》



◀CD广播剧中不乏人气声优

《真空管人偶》的原型是John Hathway所主导的一项大型美术项目：以近未来世界中的少女机器人——真空管人偶（真空管ドール）为主题创作插画，并以此为基础向多个领域扩展。目前已经推出的项目有TCG实体卡牌游戏《真空管人偶收藏》，以及有东山奈央、悠木碧、户松遥等豪华声优阵容参与的CD广播剧“《私立真空管学院》系列”。

本次手游改编企划则是由索尼音乐娱乐（Sony Music Entertainment）与JH Lab合作推出，看到这里请不要质疑笔者我是否犯了低级错误，因为这款游戏真的是由索尼的音乐部门负责而非索尼电脑娱乐，而作为整个项目的原作者，John Hathway则会亲自担任本作监修一职。

科学与幻想交织 未来与古典融合的冒险

西元2200年，人类已经实现了将多维空间可视化并进行重叠，

因此也迎来了和平均衡，拥有着超科学力量的时代——真空管·纪元。

但无论处于什么时代，人类一旦获得了力量，便渴求发挥出最大的威力；一旦得到玩具，便希望能够尽情游玩——

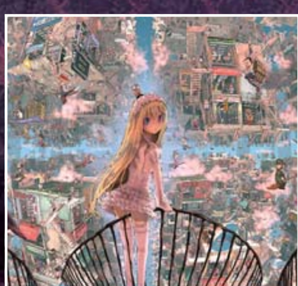
人们已经逐渐明了，宇宙中存在着多种多样的其他“同位相时空”，进入了现在的时空后则会形成面的“重叠”，而非“平行”。

于是人们在自己存在的精神境界中，以硬件·软件·量子来扩张与世界的连接，从而获得了可以超越旧时代物理法则框架的强大力量——在过去的历史中我们更愿意称之为“魔术”、“神通力”或是“ESP”。

为了能够将这些力量通过硬件进行开发和贩售，古老的真空管装置因其低廉的价格和较强的适用性，受到了众人的青睐和追捧。人们也在其中发现了将模拟发挥到极致的古典技术，与多次元空间连结的波动函数有着高度相似性和共振性的原理。

于是在这个被称为“真空管纪元”的幻想科学时代，装备着强力真空管且具有高度智慧的人形机器“真空管人偶”遍布世界各处，由人偶师们操纵不同能力的人形少女进行竞争的活动“重力竞赛（Gravity Bout）”也逐渐盛行起来。





▲原画中的空中都市

空中都市——魔法町

依托于反重力科学的研究而逐步成型的空中都市——日本千代田区魔法町，其中的建筑物并非处于同一水平面，而是像原画中所描绘的那样，在立体的空间中相互交错，居民们则通过飞天扫帚传穿梭其中。这种独特的城市文化和结构在游戏中以全3D建模的形式再现，即便身处老旧的街道，却依然能够体会到科学与魔法交融的奇妙幻想。

真空管人偶

在西元2200年的近未来架空世界里，“真空管人偶”代表的正是魔法町最先进的科学成就，她们是有着内心与独立思维的人形机器人，并搭载了超科学技术的人工智能，作为人类的搭档共同支撑整个社会的发展。

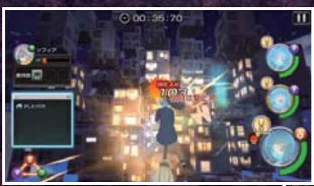
而作为人偶师的玩家们则需要在游戏中收集不同的真空管零件用以打造自己的专属人偶，并通过不断的改良及更高等级的零件搭配来进一步强化人偶的实力，从而在都市中进行冒险与战斗，甚至还能与其他玩家的人偶进行对战。

根据人偶的核心——真空管种类的不同，人偶也会被分为战斗特化型、泛用型等不同的类型。而玩家除了能自定义她们的外形之外，还能选择自己喜欢的声优进行特别的组合搭配。



▲如同真人少女一般可爱的“真空管人偶”





▲战斗时采用竞速对战的形式，以不同的招式去干扰对手



◀▲人偶的培养和强化通过更换零件来完成，遍布于电路板上的元件有着令人着迷的古典科技范



悠妮
CV：桥本 堇

本作的女主角，诞生于研发出真空管人偶（Doll）原型机的机构——传说中的Labo。

菲露米
CV：兔味ペロリナ

能够理解主人公想法的右手技师，和主人公如同是兄妹关系一般。

Ω Doll
CV：？？？

外形、来历都充满谜团的人偶。



米拉
CV：？？？

有着如同小猫一般变化无常的性格，对流行十分敏感。

高栩姬
CV：？？？

关西出身，喜欢Galgame和音乐游戏，虽然外表可爱且喜欢粉色和洛丽塔服装，却有着大叔一般的内心。

加莲
CV：ナナヲアカリ

冷漠少言的人偶，原本有着开朗的性格，却在军中被教育成冷酷的军队人偶。难道她已经失去了曾经所有快乐的回忆？

艾莉西亚
CV：？？？

自尊心极强且带有傲娇属性的人偶，热衷于工程学和理科的小知识。



OZ Chrono Chronicle



最终休止符 无尽螺旋的物语